ES UNA PUBLICACION PARA USUARIOS DE

# ACCION AMSTRAD

CPC
PCW
PC

DE USUARIOS A USUARIOS

350 pts. (Inc. IVA)

AÑO I - NUM. 1 - 1987

NO ES UNA REVISTA OFICIAL AMSTRAD

## LOS SUPERJUEGOS CPC-PCW

BOB WINNER
STAR GLIDER
BOMB JACK II...

## TURBO COPIER

¡¡¡Te lo regalamos!!!

## BLUE WAR

El mejor simulador de submarino






## PCW: COMERCIAL 6;

TASWORD 8000, SHELL, FRANK BRUNO'S BOXING, BOB WINNER, TOP SECRET, ORPHEE...

## HANDY MAN

¡¡¡Formatea tus discos con 202 K o 208 K!!!

## AMX MAGAZINE MAKER Una imprenta a domicilio

Y además COMERCIAL 6 - PC, MEDD, Trucos, Pokes, Concursos, Contactos internacional...

16 pág. más

# Concurso

**100.000 ptas. en premios**

¿Sabeis? Estamos de antojo ¿Qué? ¿Qué es nuestro problema? Bueno hombre tampoco os pongáis así ¿no? Lo que pasa es que tenemos el capricho de ver una pantalla con un motivo especial o mejor con tres *un desnudo artístico*, un *paisaje futurista* en el cual la figura principal sea un extraterrestre alto, robusto y escultural y *un tema libre*.

¡Ya os deciamos nosotros que estábamos de antojo! pero ¡Aggggg! Sois tan perversos.

Bueno, el caso es que nosotros somos muy malos y por eso hemos decidido pediros vuestra ayuda ¿Aceptáis? Si es así atentos a lo que viene.

***BASES***
- Podéis enviar las pantallas que querais tanto de un tema como de los otros
- Con cada pantalla tenéis que enviar el titulo y una explicación corta que detalle o describa vuestra obra
- Los dibujos han de ser completamente originales no pueden ser copias ni modificaciones de otros ya existentes (no nos vengáis con la copia de Ser-Picture que anda por ahí porque esa ya no cuela)
- Los dibujos podéis realizarlos con lo que más os convenga Lo mismo da que uséis un ratón, una tableta o un simple diseñador de gráficos Pero eso sí, enviadnos el nombre del programa o periférico que hayáis utilizado para realizarla
- Podéis mandar vuestros trabajos grabados en cinta o disco pero tened en cuenta que no podremos devolverlos Si los enviáis en cinta es muy importante que los grabéis a una velocidad baja
- De todos los trabajos recibidos serán seleccionados y publicados un total de seis, dos por cada tema
- Los premios se pagarán en metálico 15 000 ptas para el primero de cada tema, 10 000 ptas para cada uno de los segundos y 30 juegos sorteados entre el resto de los participantes
- La fecha de presentación de obras quedará cerrada el día 15 de abril El resultado del concurso será publicado junto con los trabajos finalistas en el número de mayo

Y esto es todo Ya podéis empezar a trabajar y ... ¡Suerte! Estamos seguros de que muchos de vosotros sois unos artistas ¡Demostrarlo!

Cuando tengáis listas las pantallas enviadlas a AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO

**Colaboración**

Oye, ¿eres un manitas? ¿Serias capaz de pokear el primer programa que se nos ocurre? ¿Tienes más conocimientos de código máquina que nosotros? ¿Si? ¿Entonces te necesitamos! Si quieres colaborar con Amstrad Accion tienes las puertas abiertas

Necesitamos personal capaz de abrir cualquier programa y de comentarlo de una forma especial, como a vosotros os gusta Si crees que es tu caso ponte en contacto con nosotros ¡Esperamos tu carta!

# AMSTRAD ACCION te reta

***Vete preparando tu máquina porque la bomba está a punto de estallar. Muy pronto podréis demostrar vuestras habilidades con el joystick.***

## Solo para fanáticos

¿Estáis dispuestos a dejarnos sin un duro? Si es así empezar a practicar porque AMSTRAD ACCION ha preparado TEST ACCION COMPETICION donde repartiremos entre todos vosotros 175 000 ptas en juegos Para ganar sóló tenéis que conseguir ser los primeros en puntuación ¿que cómo? Jugando, eso es Vamos a buscar el juego más difícil que os podáis imaginar (bueno no es para tanto así que no os asustéis), veremos entonces quién de vosotros es el valiente que consigue dominar al resto Ya sabéis, sólo pueden quedar tres ganadores que se repartirán 75 000 ptas en software Entre el resto de jugadores AMSTRAD ACCION dejará caer 50 programas Animaros y prepararos engrasar el joystick ¡Pero cuidado! No os paséis que os podéis manchar

¿Cómo? ¿Que cuál va a ser el juego? ¡Ah! Todavía secreto, pero muy muy pronto lo vais a saber

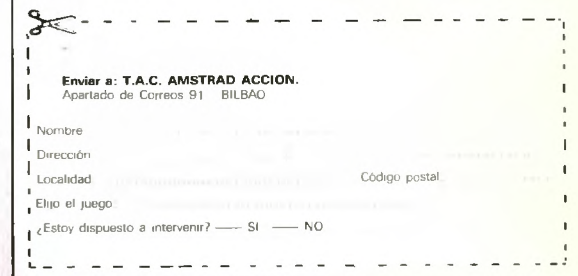
Si te encantan los juegos entonces TEST ACCION COMPETICION es tu sección ¡Buajj! ¡Uffff! ¡Cuánta afición! ¿Qué? Por favor repitemelo ¿Que te gustaria elegir a ti el juego? ¡Pero bueno eso es imposible! Habrase visto semejante desfachatez

# ¡¡Uuuuuuu....!!

Vale vale de acuerdo, vosotros lo elegis pero que conste que si queréis darnos gato por liebre no hay nada que hacer y como no nos guste podéis prepararos Entonces sí que nos iremos a la caza del juego Más Perverso capaz de acabar hasta con el maniaco del soft más delirante

Je je, je otra cosa, aquí nada de pokes ni cosas raras ¿eh? aquí pura acción que si no nos vais a echar el nombre por los suelos y tampoco es eso Ya se sabe chicos. la reputación es la reputación

Bueno por ahora estáis avisados Y como habéis decidido vosotros elegir el juego ideal para competir, ahora no nos vayais a fallar Aquí o entramos todos o no entra ni Es una broma, pero que conste que tenemos tu palabra No te hagas el remolón y envíanos en una carta tu decisión, si quieres recorta el cupón lo rellenas y al buzón (y sin haberlo deseado hemos formado un pareado) Si prefieres no recortarlo entonces bastará con que lo copies y nos lo mandes igualmente



**Enviar a: T.A.C. AMSTRAD ACCION.**
Apartado de Correos 91 BILBAO

Nombre

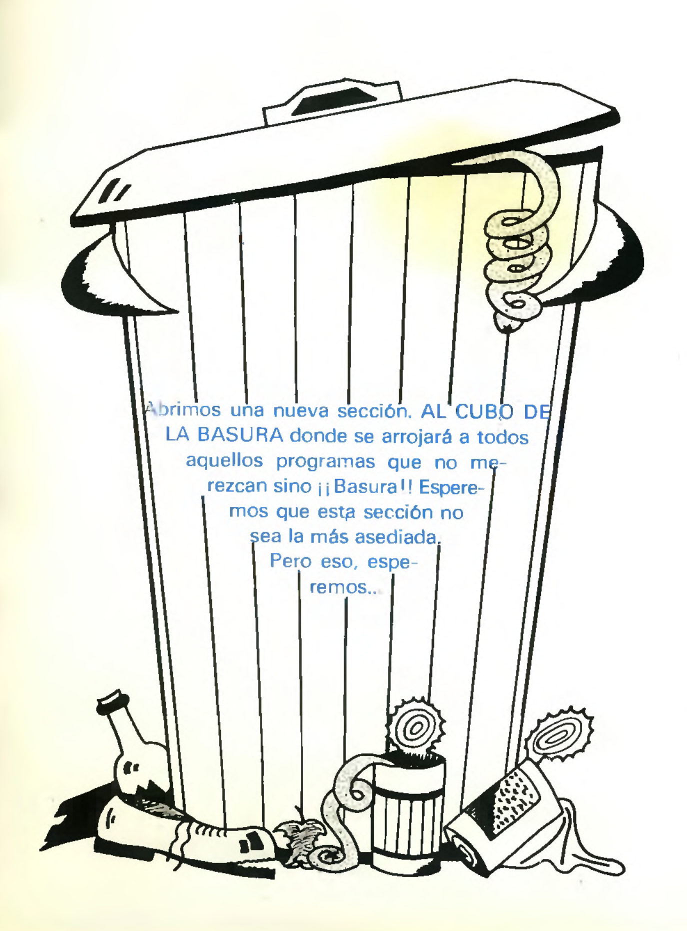
Dirección

Localidad Código postal

Elijo el juego

¿Estoy dispuesto a intervenir? —— SI —— NO

Si no quieres jugar puedes enviarnos el cupón igualmente, el caso es decidir entre todos el programa que va a sufrir el acoso de los chicos del T.A.C. Animo y a Correos, T.A.C. te espera, no sufras




# NOTAS BREVES

**Por falta de espacio no hemos podido dedicar una página a cada concurso. Sabed que alargamos el plazo de admisión de trabajos y que siguen adelante.**

***El sintetizador*** **que publicamos en el número pasado está impreso correctamente. Si no os funciona comprobar las datas. No equivoquéis los 8 con las B ni los 0 (ceros) con las O.**

**Estamos preparando la BOUTIQUE AMSTRAD ACCION. Tiempo al tiempo.**

**Perdonar el retraso. De ahora en adelante se saldrá con regularidad.**

**Continuad participando en AMSTRAD ACCION tan activamente como hasta ahora. Esperamos vuestros trabajos y cartas.**

**Director**
Julián Calero

**Jefe de Redacción**
Begoña Gómez

**Redacción**
Angel Hernández y
Javier Calleja

**Colaboradores**
Miguel Angel Fernández
Diego Parrilla
José Antonio García
Salvador de Sampedro
Paco Salinas
Antonio Casals
José Rojas
José Luis García
Felipe Arrudi
Agustín López.

**Fotografía**
Miguel Ayerdi

**Edita**
J.H.C.

**Redacción y Publicidad**
Zamácola, 17 - 4.º A y 5.º E.
48003 Bilbao (Vizcaya)
Tfno.: (94) 440 46 88.

**Imprime**
Gráficas Ibarsusi, S. A.

**Distribuye**
S.G.E.L. Avda. Valdeparra,
s/n. Alcobendas. (Madrid).

**Depósito Legal**
BI - 1.732 - 1986



# Editorial

Estimados lectores:

Lo primero que queremos hacer es pediros disculpas por el retraso en la aparición de este segundo número de AMSTRAD ACCION. En lo sucesivo esperamos estar en la calle puntualmente a primeros de cada mes.

Como veis seguimos adelante con nuevos y numerosos programas. Estamos intentando por todos los medios llevar una actualidad total, sin perdernos en lo atrasado.

También queremos deciros que de ahora en adelante vamos a ser muchos más críticos a la hora de analizar cualquier programa, sea el que sea, si no merece la pena ni siquiera mirarlo, vosotros lo sabréis. Con este fin hemos creado tambbién una nueva sección: AL CUBO DE LA BASURA (significativa ¿no?). Esta sección recogerá toda la porquería que anda suelta por ahí y que generalmente vale mucho dinero.

Por último y tal como prometimos hemos aumentado el número de páginas, en total dieciséis páginas más repletas de información interesante. Gracias por vuestra confianza y por los ánimos que nos habéis dado. Con vuestra ayuda...

Seguimos adelante.

*El director*

## SUMARIO

# ACTUALIDAD



Procedente de Francia nos ha llegado un paquete con unas cuantas novedades de la casa INFOGRAMES que veremos en el próximo número. Los programas que hemos recibido son: LES PASSAGERS DU VENT (Los pasajeros del viento), LA FORMULA y L'AFFAIRE SIDNEY.

El primero de ellos es una aventura de las que hacen época. Su presentación es muy cuidada y junto con el programa se entrega el cómic que ha dado vida a esta aventura. Opcionalmente se suministra también una manecilla para el control del programa.

LA FORMULA, nos introduce en un laboratorio en el cual tomaremos el papel del profesor NITRO, un introvertido científico que lleva años estudiando un fenómeno que le vuelve loco: la reducción de las células. A punto de conseguirlo va y se traga el preparado, os lo podéis imaginar, del tamaño de un dedal se ha quedado. Nuestra misión será por tanto encontrar los restos de la fórmula que se hallan esparcido por el laboratorio y los ingredientes químicos necesarios para que vuelva a recuperar su estado normal.

L'AFFAIRE SIDNEY es, digamos, la continuación de L'AFFAIRE VERA CRUZ que comentábamos en el número pasado. De nuevo nos veremos en la Brigada de Investigaciones de Saint-Etienne dispuestos a descubrir al asesino de un hombre que portaba un maletín y que fue abatido desde un piso cercano al lugar por el que pasaba frecuentemente.

Aparte de estos tres títulos que hemos recibido, Infogrames tiene preparados para traer a España HOMICIDIO EN EL ATLANTICO y posiblemente PROHIBICION.

En el próximo número os comentaremos estos programas exhaustivamente.



## The Vikings

Era lo único que nos faltaba. Tenemos astronautas, vampiros, caballeros de la corte del rey Arturo, trogloditas, extraterrestres, en fin, de todo. Pero no teníamos ninguna película de vikingos. Status Software, consciente de ello, se ha animado y ha dicho: ¡Aquí tenéis una de Vikingos! Y es verdad, aquí está.

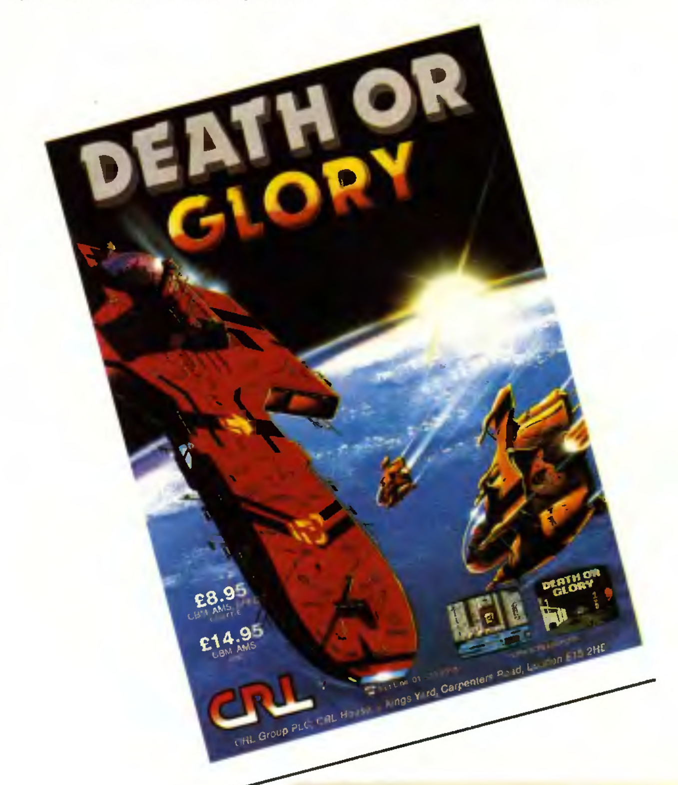
¿Cuándo lo veremos? Cuando nos lo envíen porque hasta la fecha lo único que hay disponible son los posters y demás. De todas las formas, no tardará en caer. The Vikings, estará disponible para la gama CPC y para el PC 1512, lo que no podemos afirmar es si también existirá una versión para el PCW, quedamos a la espera de confirmarlo.



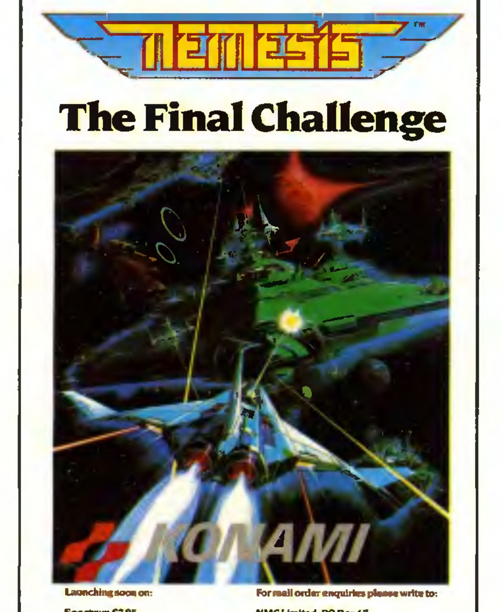
## ERBE rompe moldes

Aún recordamos el remolino que se armó cuando la compañía inglesa Mastertronic anunció la venta de todos sus programas a 1,99 libras en Inglaterra. Posiblemente por aquel entonces fue lo mejor que se pudo hacer. Lógicamente esta política hay que orientarla desde dos puntos de vista: el del usuario y el que marca el mercado del software. Para el usuario no hay nada mejor que comprar a precios tan increíbles como los que se barajan por estas fechas. Desde el punto de vista de fabricantes, productores, distribuidores, etc., la cosa no es tan fácil. Estos precios rompen todos los moldes establecidos. No hay competencia posible frente a ellos. Pero demás, resulta que Erbe no vende programas como los de Mastertronic o los de Firebird. Erbe vende auténticas novedadees, programas generalmente con una calidad alta (decimos generalmente porque no todos sus programas cuentan con la calidad mencionada, todo hay que decirlo). En fin, de lo que no hay duda es de que el mercado español se ha conmocionado. Y la reacción no se ha hecho esperar. A la bajada de precios de Erbe han seguido los de la mayoría de las distribuidoras españolas. Como usuarios no podemos si no decir que en España ya se atan los perros con longanizas. ¡Estupendo!

DEATH OR GLORY, acaba de ser presentado por CRL y estará disponible muy posiblemente para el mes que viene. A juzgar por lo que hemos visto este programa tiene todas las pintas de ser un bombazo. Una vez más nos encontraremos a los mandos de una minúscula pero poderosa nave. El juego se desarrolla a vista de pájaro aunque no tiene nada que ver con otros que usan la misma técnica. Podemos decir que en cuanto a gráficos y concepción en general, es bastante parecido a otro nuevo programa, Z, de Rino Software. Tanto en uno como en otro los gráficos son considerablemente buenos y atractivos. Esperemos a tenerlo para hacer un análisis más completo y poder hablar con conocimiento de causa.




La última maravilla de KONAMI se llama NEMESIS, otra conversión de un arcade famoso de las dichosas maquinitas de los bares. Nemesis está disponible en Inglaterra y en el próximo número de AMSTRAD ACCION. Mientras llega, lo que sí podemos deciros, es que este jueguecito espacial es de los que llevan calificaciones sobresalientes hasta en las orejas. Gráficos superiores con un gran colorido, efectos de sonido superinteresantes y una adicción elevadísima ¿qué más podemos pedir?



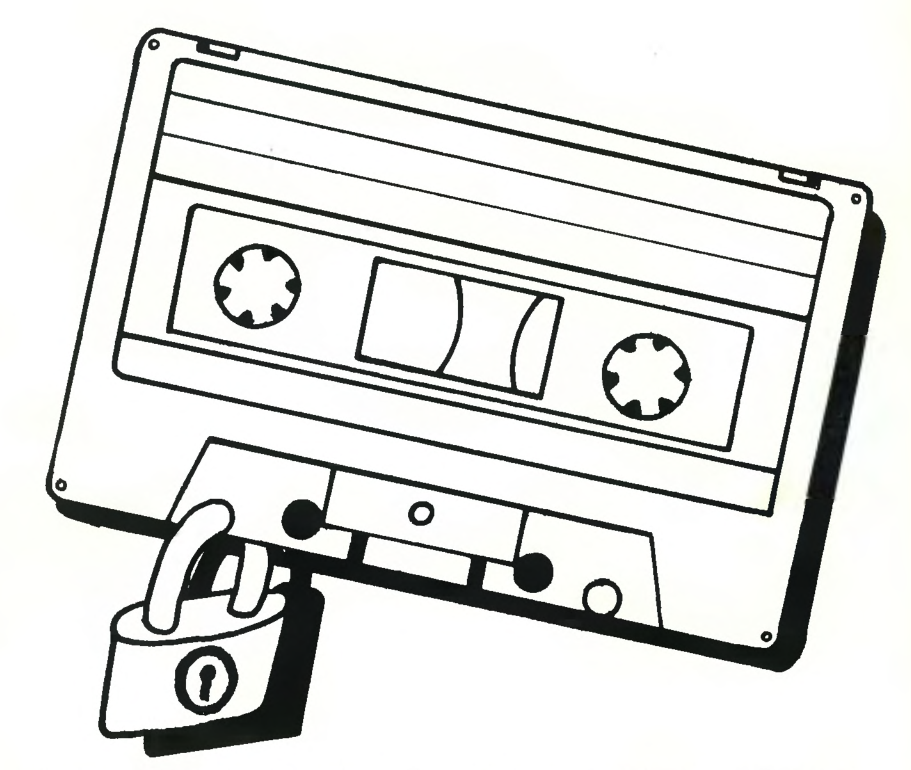

## Bob Winner PC

El último programa que hemos recibido de nuestros vecinos galos, pero esta vez para el PC 1512. Bob Winner es una maravilla de programa de la casa francesa Loriciels. En este número comentamos las versiones para el CPC y PCW, probablemente en el siguiente le demos un repaso a esta nueva versión para el PC AMSTRAD que promete ser realmente excepcional. De lo que no dudamos, por supuesto, es de los gráficos.



# LAS PROTECCIONES

Por
J. L. G.



A la hora de hacer una copia de seguridad de nuestro programa favorito, no es raro que nos encontremos con serios problemas. Las protecciones nos lo impiden. La alternativa más corriente es hacer una copia por audio. El único problema es que entonces las posibilidades de que la copia funcione se reducen considerablemente, a no ser que dispongamos de un equipo de calidad mínima. Claro está que las compañías de soft lo tuvieron en cuenta. Y entonces pensaron que reduciendo la calidad de la grabación conseguirían evitar la copia por audio. Efectivamente lo consiguieron, pero lo que también consiguieron fue que un gran porcentaje de cintas originales fueran rechazadas, con las consiguientes pérdidas. Esta política de protección sigue siendo practicada por la mayoría de las distribuidoras españolas ya que las copias suelen hacerse aquí. Hay que decir que en países como Inglaterra o Francia esto no suele ocurrir. Probablemente las compañías de aquí argumentan que en dichos países los derechos de autor están legalmente más protegidos, y que prácticamente no hay piratería, pero no es sólo eso. Es que allí también se defienden los derechos del usuario.

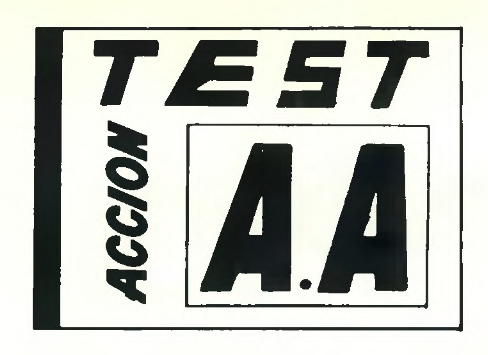
Respecto a las protecciones por soft, las hay de muchos tipos aunque algunas más difundidas que otras. Las protecciones por soft suelen estar basadas en un sistema de carga no estandar, diferente al que usa el sistema operativo normal. Así se consigue que sea prácticamente imposible encontrar un copiador que haga un duplicado exacto. Los copiadores de turbo en realidad hacen una copia del programa en el sistema de carga estandar. Sin embargo actualmente los cargadores están tan perfeccionados que es casi imposible que haya un copiador capaz de desprotegerlos. Entonces como última alternativa queda el desproteger "a mano". Las tareas de desprotección de un programa pueden complicarse según qué tipo de protección lleve.

Desproteger un programa requiere ciertos conocimientos de código máquina, pues los cargadores están escritos en este lenguaje. Lo más probable es que el cargador esté enmascarado o encriptado, llamadlo como queráis. Encriptar un programa consiste en aplicarle a los bytes que lo componen una serie de operaciones con el fin de que quede ininteligible, pero de manera que el proceso se pueda invertir, con el fin de desencriptarlo. Dicho procedimiento suele ser la base de la mayoría de las protecciones, pues una vez desencriptado, relativamente no suele haber ningún problema más. Entonces toca examinar el auténtico cargador. La complicación de éstos no suele ser muy grande, porque las instrucciones que contiene deben ser coherentes.

Respecto a las protecciones por hard, no hay mucho que decir. La idea principal es entregar junto con el programa un aparato para conectar al bus de expansión, sin el cual el programa no funciona. El principal problema es que el precio del producto final se ve incrementado innecesariamente. Y es que todas las experiencias anteriores de este tipo de protección han sido un fracaso. Desde hace algún tiempo se especula sobre la posibilidad de que el soft aparezca en un formato especial de ROM denominado Soft-Card. El inconveniente principal de esta protección será sin duda el precio. Y la efectividad de tal protección habrá que discutirla cuando se haga popular.

**Conclusiones:**

Una vez expuestos todos los sistemas de protección empleados, y considerando la poca efectividad que éstos tienen y las molestias que ocasionan al usuario, se llega a la conclusión de que la solución para evitar la piratería no debe buscarse por el camino de las protecciones. Sin duda lo mejor sería bajar el precio del soft para conseguir que el margen de costo de la copia original respecto a la pirata sea tan pequeño que no valga la pena comprar una copia pirata.




EL
CASO
VEGA

CALLE JATIVA
Y ahora que ? subir al taxi
No sabes hablar mejor, colega??
Y ahora que ? mierda
No digas tacos.
Y ahora que ? ayuda
No sabes hablar mejor, colega??
Y ahora que ? e
Circulan unas cuantas personas. Es
estrecha, con pocos comercios.Estas en:
CALLE JATIVA.
Objetos: CUERDA,.
Personas: Nadie.
Salidas: Oeste .
Y ahora que ?

# RAMBLAS INVESTIGADOR PRIVADO EL CASO VEGA

**Mind Games España, S. A.**
**Joystick/teclado**

Parece ser que por fin empiezan a hacerse programas por gente de aquí para la gente de aquí. Y es que ya es hora de que empecemos a movernos un poco porque a este paso el paleolítico va a ser una nimiedad comparado con la situación en la que se encuentra el software español. Poco a poco empezamos a ver, muy agradablemente cierto movimiento y una iniciativa, desconocida hasta hace escasos días.

Ramblas. Investigador privado, es toda una aventura de detectives donde encontramos todos los alicientes propios de un caso real. El desarrollo y la presentación del juego se ha hecho eco del modelo de aventura inglés, el de siempre y el primero. El otro tipo, muy diferente, sería el francés.

En este programa encontramos la parte gráfica ocupando un tercio de la pantalla aproximadamente y en la zona superior. De ahí para abajo lo dedicaremos a la conversación.

La acción transcurre en Barcelona. (¡Toma ya!) y tú eres Ramblas, el más famoso detective de la ciudad y el más duro sabueso que nos hayamos podido echar a la cara nunca, temido por todos, amigos y enemigos te respetan pero también te odian. No nos estrañaría nada que alguno intentara obstaculizar tu investigación. Pero, ¿cuál es el caso en el que te has visto envuelto? Recuerda... Estabas en la oficina aquella mañana cuando la secretaria te comunicó que había llamado un tal Mariano Vega y te entregó el sobre recibido media hora antes. Después de leerlo te quedaste pensativo mirando el sello de urgencia pegado sobre la carta.

Así es como empieza tu misión, pero deja de pensar y decídete. Un nuevo caso ¿no? Por favor, ¿quieres decirnos lo que se encontraba escrito en la carta?

—Perdón, estaba pensando. Esta carta es muy clara. Un tal Mariano Vega quiere que busque a su hijo, Miguel Vega. No da muchos datos pero para empezar ya es algo. Según él su hijo tiene 25 años, 1,80 de estatura y hace poco fue visto en el Bar Calypso de la calle Venezuela.

—¿Eso es todo?

—En cuanto a datos sí. Pero junto a la carta ha mandado un cheque de 100.000 pesetas para gastos.

—Oye Ramblas, ¿no es mucho dinero?

—Oye nene, me estás cargando. Con ésto no tengo ni para hacer hablar a una prostituta.

—Vale, vale... no te enfades que nosotros ya nos vamos. Suerte alcahuete y ten cuidado no te limpien el forro.

—Lo de alcahuete para tu padre y en cuanto a lo del forro el único que se va a limpiar aquí va a ser el tuyo.

Bueno, como habéis podido ver un chico encantador este Rambas. Ramblas ¿estás ahí?

—Vete a la mierda.

—Oye espera. ¿Cómo funciona esto?

## LOS COMANDOS

Palabras textuales de Ramblas: "Dispongo de 27 comandos para trabajar. Son: Coge, Deja, Examina, Golpea, Dispara, Abre, Fuerza, Cierra, Sube al taxi, Llévame a..., Telefonea, Mira, Inventario, Pon, Conecta, Desconecta, Pregunta a..., Sur, Norte, Oeste, Este, Arriba, Abajo, Save, Load, Otra y Nivel. Con ellos puedo hacer todo y además algunos no necesito teclearlos enteros. Para los puntos cardinales por ejemplo vale con la primera letra de cada uno.

—Te estás cubriendo de gloria Ramblas.

—¿Sabes que eres un mamón?

—Bueno, bueno, ¿me permites que te dé un par de consejos? Mira, a medida que avances en tu misión sería conveniente que efectuaras un mapa para poder situarte mejor, utiliza tu fuerza con precaución, ya sabemos que tienes puños de hierro.

—¡Hombre!

—...No te carges de objetos y si quieres información de cualquier cosa utiliza al comando Examina.

—¡Leches un par de consejos! ¡Pareces un recetario de cocina niño!

—Interroga tanto a tus amigos como a tus enemigos, utiliza al máximo tu capacidad detectivesca y tu habilidad y no te dejes pegar ningún navajazo. ¡Chorizo!

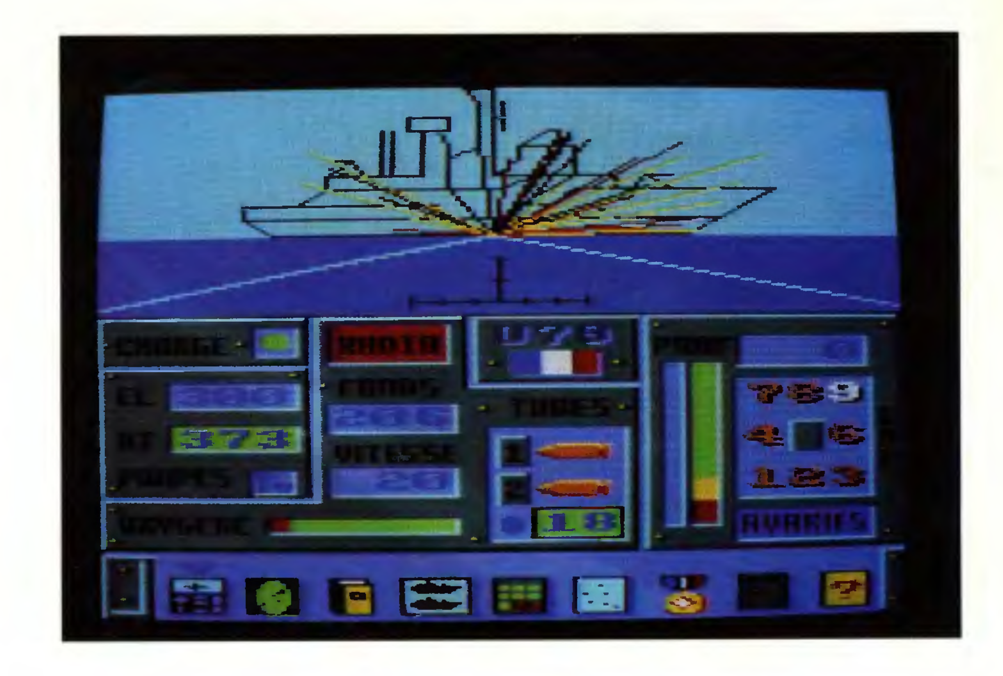
—Será payaso este tío. ¡Yo te ahogo!

En fin, Ramblas se ha enfadado y este cuento se ha acabado. Ya véis que el asunto tiene muy buena pinta aún a pesar de que los gráficos no son lo más fuerte del programa. Ramblas. Investigador privado. El caso Vega, promete ser muy interesante. Para todos los amantes de las aventuras, este programa (por ser uno de los primeros conversacionales españoles) es vital, igual que para los coleccionistas el número 0 de nuestra revista. Unos y otros... atención, se venden.



# BLUE WAR

**Free Game Blot**
**Joystick/teclado**




Como prometimos en el número anterior aquí va este gran programa, posiblemente el mejor de todos los simuladores de submarino para Amstrad.

Lo primero que vemos al cargar el programa es la pantalla de presentación, bastante agradable por cierto. A continuación el programa nos da un código que deberemos de memorizar porque será necesario para regresar a nuestra base en el momento en que tengamos que realizar alguna reparación o cargar las bodegas. Anotado el código entramos de lleno en el juego encontrándonos ante la pantalla que podríamos llamar principal. Es en ésta en la que vislumbramos el horizonte, o sea la operativa.

Blue War tiene en total 9 pantallas, cada una correspondiente a una zona del submarino. La primera es la que hemos mencionado, la segunda el radar, la tercera el Diario de a bordo (original ¿no?) en el cual quedarán anotados la cantidad y la clase de navíos hundidos (submarino, destructor, patrullera, crucero, petrolero y navío amigo). Hemos de tener en cuenta que por el océano se encuentran buques que son aliados nuestros y que no deberemos hundir, de ahí que se contabilicen también los navíos amigos hundidos. La cuarta pantalla nos ofrece un repertorio de los buques enemigos, sus formas para identificarlos y su velocidad, muy importante ésta a la hora de entrar en combate. El buque más lento es el petrolero que navega a 12 nudos, seguido del submarino a 16 nudos, el crucero a 18, la patrulllera a 25 y por último el más veloz, el destructor a 30 nudos. La quinta pantalla es la de las averías que de paso nos ofrece una información técnica sobre el sumergible, muy a tener en cuenta si no queremos acabar mal. Lo primero que nos dice es la velocidad a la que podemos navegar: 20 nudos en superficie y 16 nudos sumergidos, el armamento: 2 tubos lanzatorpedos y 20 torpedos, la propulsión: disponemos de motor diesel y eléctrico, la profundidad máxima: 150 metros y la tripulación: 35 hombres.

Debajo de estas reseñas encontraremos el panel de averías y la tripulación activa descontándose las bajas que hubiese habido en ésta durante el combate.

La sexta pantalla es la carta marina o lo que es lo mismo un mapa de la zona en el que podemos localizar los buques enemigos para empezar la caza. La siguiente pantalla corresponde al grado de mando con que contamos en determinados momentos. Si hundimos algún navío amigo no esperéis pasar de marinero de 2.ª. Al empezar el juego nuestra graduación es la de Mayor.









La octava pantalla es la radio. Durante el transcurso del juego nos irán llegando mensajes sobre el enemigo. Para recogerlos lo único que tenemos que hacer es desplazarnos a esta pantalla. Por fin la última es la que nos informa de todos los comandos necesarios para manejar el submarino.

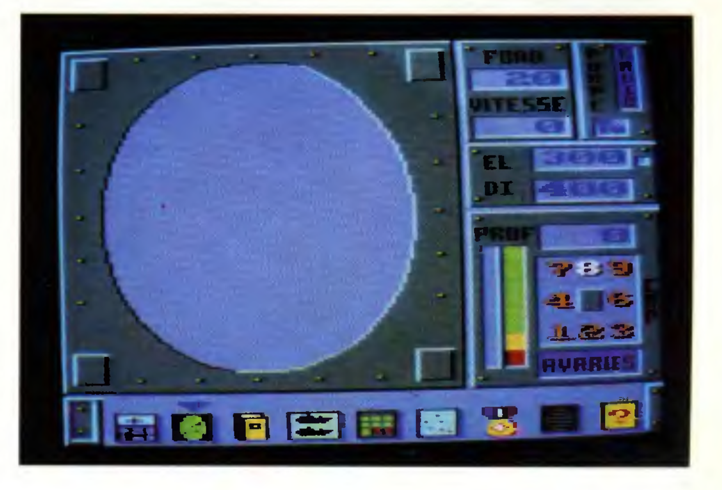
Como podéis comprobar no hay un detalle que se le escape a este simulador.

En la pantalla principal nos aparecen los datos relativos al oxígeno, a motores, ya sea al eléctrico o al diesel, tenemos también el avisador de radio y el de averías, el indicador de profundidad, de velocidad, el indicador de carga de tubos lanzatorpedos, luz de torpedos preparados y número de torpedos disponibles, el rumbo que se selecciona con el teclado numérico y por último, debajo de todo, los iconos de las nueve zonas del submarino disponibles. A la elección de éstos, es a lo que hacíamos referencia en el número anterior, cuando decíamos que no responde demasiado rápida la flecha que permite la elección de una pantalla u otra. Esto de todos los modos no es ningún contratiempo y muy posiblemente sea para evitar errores en situaciones peligrosas, que por otra parte, en caso de equivocación, no nos permitiría volver a la pantalla de combate con la suficiente rapidez como para escapar del peligro. Ello puede ser debido a que el programa, cada vez que cambiamos de pantalla la recoge del disco y durante este tiempo muerto, la acción no para si no que sigue su curso.

Visto esto y a nuestro juicio Blue War es lo mejor que hemos contemplado hasta hoy. Es un programa con infinidad de detalles que hacen que tengamos que estar continuamente alerta a todos los indicadores, pero sin agobiarte. Te deja jugar perfectamente y la sensación de realidad es maravillosa. Como ya dijimos los gráficos de Blue War son estupendos, con gran colorido, unos efectos de sonido muy logrados y un 10 como un castillo en adicción. Un simulador perfecto.



| | |
|---|---|
| GRAFICOS ......... | 9 |
| MOVIMIENTO ........ | 9 |
| SONIDO ............... | 9 |
| ACCION ............... | 9 |
| ADICCION ............ | 10 |
| RELACION c/p | |



# AMX MAGAZINE MAKER

## Advanced Memory Systems

¿Quién decía que AMX PAGEMAKER no estaba aún disponible? Como veis, para los chicos de A. A. no hay nada imposible y para muestra un botón, lo que ocurre en este caso, es que en vez de traeros sólo el botón os traemos la camisa entera. Así que atentos, podríamos decir...



AMSTRAD ACCION
presenta
AMX MAGAZINE MAKER

Todo esto, claro, entre ruido de trompetas ¿eh? Comenzamos:

¿QUE ES AMX MAGAZINE MAKER?

¿Recordáis el artículo que hicimos en el número pasado sobre el programa Fleet Street Editor? Magazine Maker tiene la misma finalidad, o sea la de disponer de una pequeña imprenta a domicilio. Podremos realizar revistas, boletines, periódicos, carteles y todo aquello que se nos ocurra relacionado con el tema.

Magazine Maker no es sólo un programa, éste es el título genérico que se le ha dado al programa AMX Pagemaker más el digitalizador Vidi de Rombo y que se venden, bien juntos bajo el nombre anterior o si lo deseas, por separado. Desde luego la adquisición de ambos es la ideal ya que ello nos permitirá digitalizar imágenes de un vídeo doméstico o de una cámara de vídeo, tratarlas con el software que incorpora el digitalizador e incorporarlas (introducirlas) en el Pagemaker para lograr la ilustración de las páginas que realicemos.

Vamos a ver ahora las excelencias de cada uno de estos elementos.

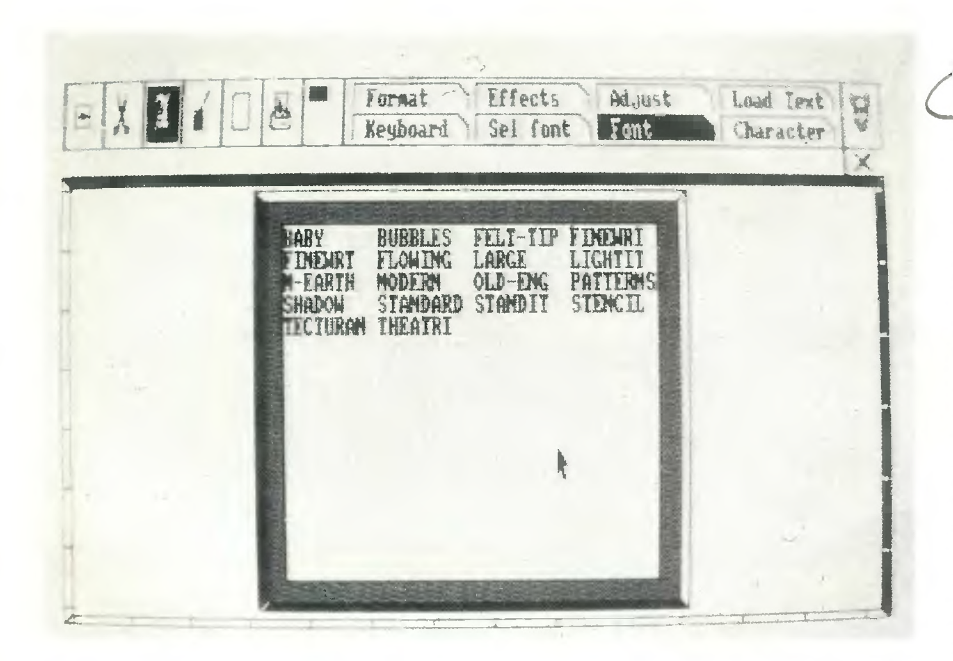
### AMX Pagemaker

La traducción literal de este nombre sería algo así como Realizador de páginas.

Cuando compramos el programa se nos entrega una carpeta de anillas en la cual encontramos el manual y el disco con el programa, los diferentes fonts (tipos de letra) y algunas imágenes digitalizadas. Como casi siempre el manual está escrito en inglés y de poco vale decir que es muy completo y claro si no tenemos ni gota de conocimiento de este idioma. Sí sabemos que en Francia se está traduciendo el programa y el manual por completo, pero también es verdad que en Francia están cogiendo buenas costumbres, cosa que todavía no se hace aquí.

### Requisitos para poder correr el AMX Pagemaker

Como Fleet Street Editor, este programa no funciona de buenas a primeras ni en el 464 ni en el 664, sólo lo hará si disponemos además de una extensión de memoria de 64 K mínimo. Así pues, si queremos usar Pagemaker necesitaremos un 6.128 o un 464 ó 664 con extensión de memoria de 64 K. Pero aparte si usamos un 464, necesitaremos también una unidad de disco. Por último, si no disponemos de una impresora mejor que dejemos el




programa en la estantería del comercio porque sin ella no podremos hacer nada que merezca la pena. Si pasamos esta primera prueba de fuego, tendremos a nuestra disposición un programón de miedo.

**Corriendo AMX Pagemaker**

Lo primero que tenemos que hacer es una copia de trabajo del disco maestro, hecha ésta ponemos manos a la obra. AMX Pagemaker incorpora un programa de instalación llamado Pminst, con el disco de trabajo sin proteger contra escritura teclearemos en el ordenador: Run "PMINST". Este programa de instalación nos va a permitir definir los colores y realizar la instalación de la impresora. A diferencia de AMX Mouse (el famoso ratón de la misma casa), Pagemaker funciona con un buen montón de impresoras por lo que no tendremos ningún problema en este sentido. Acabada la instalación restauraremos al ordenador. Es el momento de empezar y para ello teclaremos Run "DISC" con lo que iniciaremos la carga del programa y de los tipos de letra. Tanto el programa como las fuentes se encuentran en la cara A del disco AMX Pagemaker, en la cara B tenemos la página que trae el programa ya realizado, unas imágenes digitalizadas y algunos gráficos de demostración.

**El manejo**

Podemos manejar el programa de tres formas diferentes ya sea por medio del ratón AMX Mouse, por medio del teclado o por medio del joystick, para seleccionar una u otra tenemos: CONTROL K para teclado, CONTROL J para joystick y CONTROL M para ratón.

Al empezar a trabajar entramos automáticamente en modo ratón por lo que si no disponemos de él tendremos que elegir el teclado o el joystick.

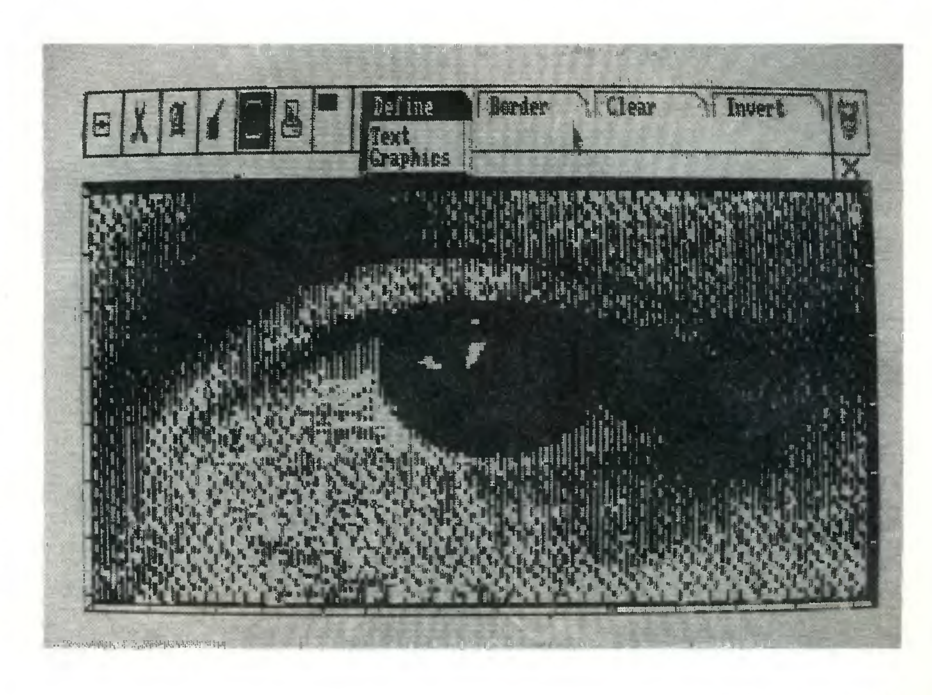
Las funciones principales de manejo de AMX Pagemaker son tres: Ejecutar, Mover y Cancelar. Como sabéis el ratón AMX Mouse tiene preparados tres botones para estas funciones, así que si nos vemos obligados a usar el teclado deberemos de saber que las teclas encargadas de realizar estas funciones son la F4, F5 y F6 respectivamente. Y en cuanto al movimiento disponemos de las flechas del cursor (siempre que no utilicemos el ratón o el joystick). Para escoger cualquier opción colocaremos la flecha de pantalla encima de la elegida por nosotros y presionaremos EJECUTAR bien por medio del botón de fuego del joystick, del botón específico del ratón AMX o de la tecla F4. Si queremos mover o cancelar y no tenemos el ratón, obligatoriamente tendremos que usar las teclas F5 (mover) y F6 (cancelar).

Esto es todo en cuanto al manejo elemental. Recordad que el disco tiene que estar siempre metido en la unidad pues trabaja continuamente con él.

**Primeros pasos**

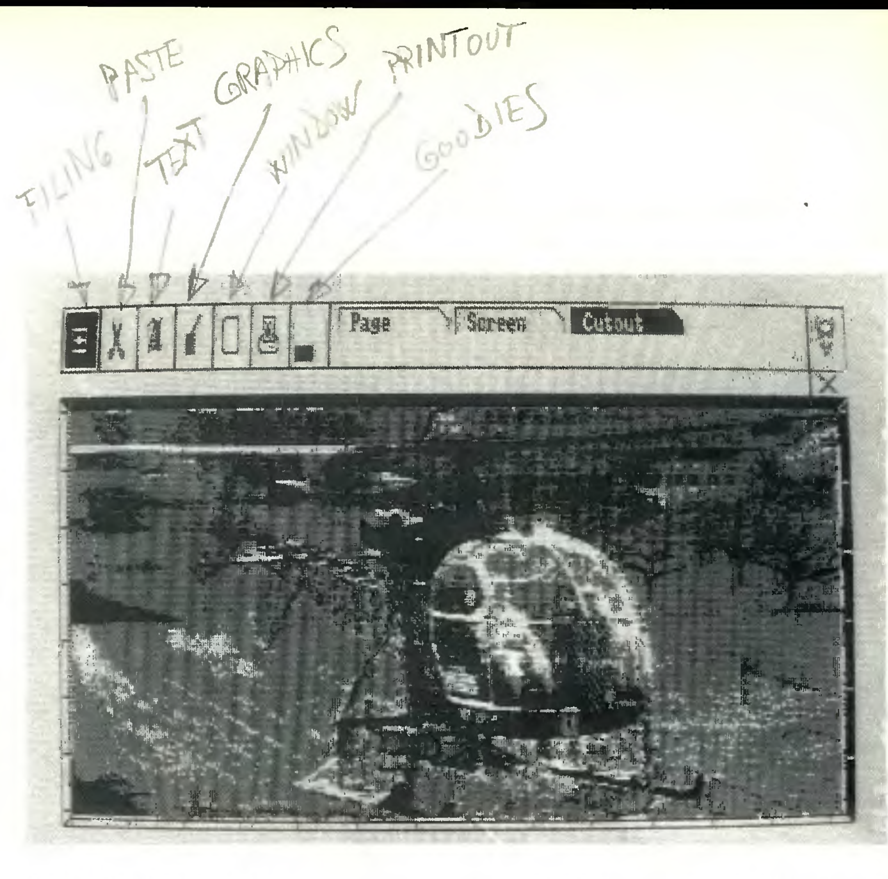
Cargado el programa aparece la pantalla principal donde se nos saluda dándonos la bienvenida (no es broma) "Welcome to the very wonderful AMX Pagemaker".

AMX Pagemaker está dividido en 7 departamentos, representados por



otros tantos iconos, llamados (de izquierda a derecha según aparecen en el programa): MODO FILING, MODO PASTE, MODO TEXT, MODO GRAPHICS, MODO WINDOW, MODO PRINTOUT y MODO GOODIES. Pero aparte de estos 7 modos encontramos también la ventana que nos permite seleccionar diferentes caracteres, la opción UNDO (para borrar lo último que hayamos realizado), y el Tabulador de centímetros/inch (medida inglesa). La forma de selección de cualquiera de estos modos y opciones es situando la flecha que tenemos en pantalla encima de la requerida y pulsar, acto seguido, la función EJECUTAR con lo que aparecerá en pantalla un submenú. Sólo carecen de éste la opción UNDO y el Tabulador de medida, todos los demás ofrecen gran cantidad de posibilidades, muchas de las cuales, a su vez, generan nuevos submenús. Estos son del tipo escamoteables, aparecen al presionar EJECUTAR sobre cualquier icono y desaparecen siempre al presionar CANCELAR o EJECUTAR sobre otro icono.

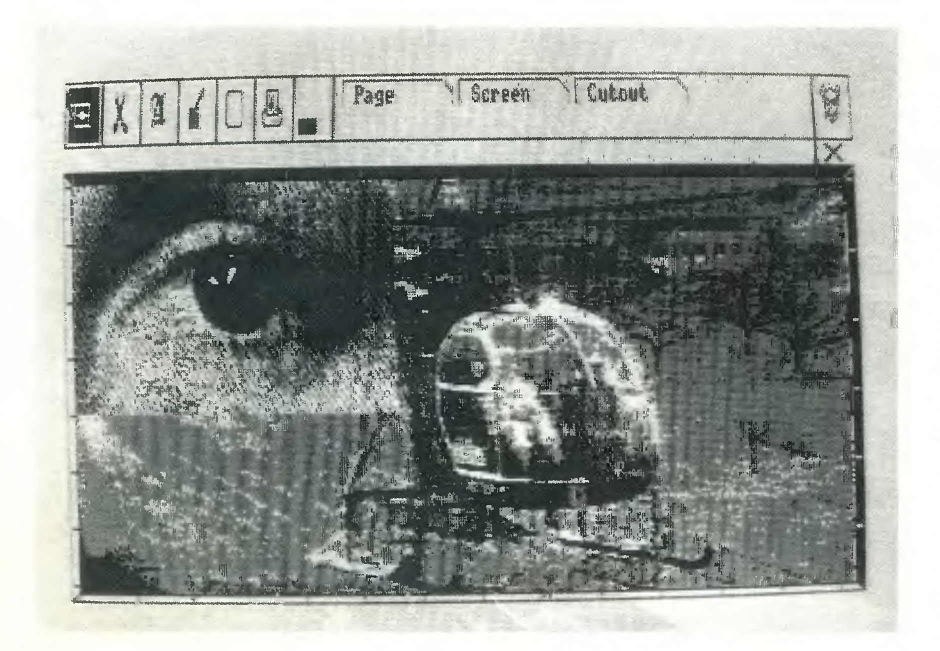
La zona de pantalla sobre la que trabajamos (en relación a la página completa) se llama CANVAS. Para trabajar deberemos empezar con el Canvas correspondiente a la mitad superior izquierda aproximadamente de la página, por lo tanto según vamos avanzando en nuestro trabajo deberemos desplazar el Canvas por la superficie, figurada, de la página hasta completarla. Una vez acabada sí que la podremos ver, a tamaño reducido, en pantalla y enviarla si lo deseamos a la impresora.




**El menú - los iconos**

Como ya hemos dicho el menú principal está formado por iconos. A su vez éstos nos presentan numerosas opciones que pasamos a ver:

Modo FILING.—Este es el modo encargado de manejar las operaciones de disco con relación a las páginas, pantallas y cutouts. Es decir, el encargado de grabar y cargar el material trabajado. Presenta un submenú con tres opciones: PAGE, SCREEN y CUTOUT. En el primero manejaremos exclusivamente las páginas y las opciones de que dispone son: Grabar, Cargar, Borrar, Clear y Drive A o B. El programa se suministra con una página ya realizada con gráficos que podemos aprovechar cuando lo deseamos. Screen es prácticamente igual a la anterior, con la excepción de que nos permite elegir entre mode 1 y 0, carece de Borrar y Clear. Aquí trabajaremos exclusivamente con pantallas. La opción Cutout dispone de parecidas facilidades a las de las dos anteriores, ellas son: Salvar, Cargar, Borrar, Drive A o B y Stretch. Esta última (Stretch) nos permite ocupar toda la pantalla con un Cutout. El Cutout se forma con gráficos de dimensiones reducidas que pueden incluirse en cualquier parte. Más o menos son recortes de pantallas que nosotros guardamos para utilizarlos, si lo creemos conveniente, más adelante.




Modo PASTE.—Este modo nos va a permitir la manipulación de imágenes sobre el Canvas. Presenta un submenú con seis opciones para tratar la zona de trabajo. Copy, nos permite copiar un área de pantallas y fijarla en la zona que deseamos. Stretch es una facilidad para ampliar y reducir la imagen. Flip nos permite orientar la imagen de izquierda a derecha o de arriba a abajo. Esta es una opción extremadamente peligrosa si no se sabe usar, ya que corremos el riesgo de perder lo que tengamos en pantalla y quedarnos con el ordenador colgado. Rotate, nos ofrece la posibilidad de girar la imagen 90°, 180° ó 270°. Scroll, nos selecciona un trozo de área y realiza con ella un scrolling. La última opción es Shadow y afecta a todas las pertenecientes al modo PASTE menos a Scroll.

Modo TEXT.—Contiene ocho opciones. Es el modo que nos va a permitir escribir texto en pantalla, selecionar los tres tipos de fuentes de caracteres y el tipo de letra. Nos permite también introducir texto creado por otros procesadores, tales como el Tasword, ajustar el tamaño de letra a nuestras necesidades, esto es, ampliarla, reducirla, etcétera, especificar el formato del texto: centrado, justificado, justificado a la derecha, insertado, literal, word wrap y auto flow, introducir texto desde teclado y una opción para trabajar los Caracteres que dispone de: Clear, Flip, Invertir, Pick-up y Symbol.

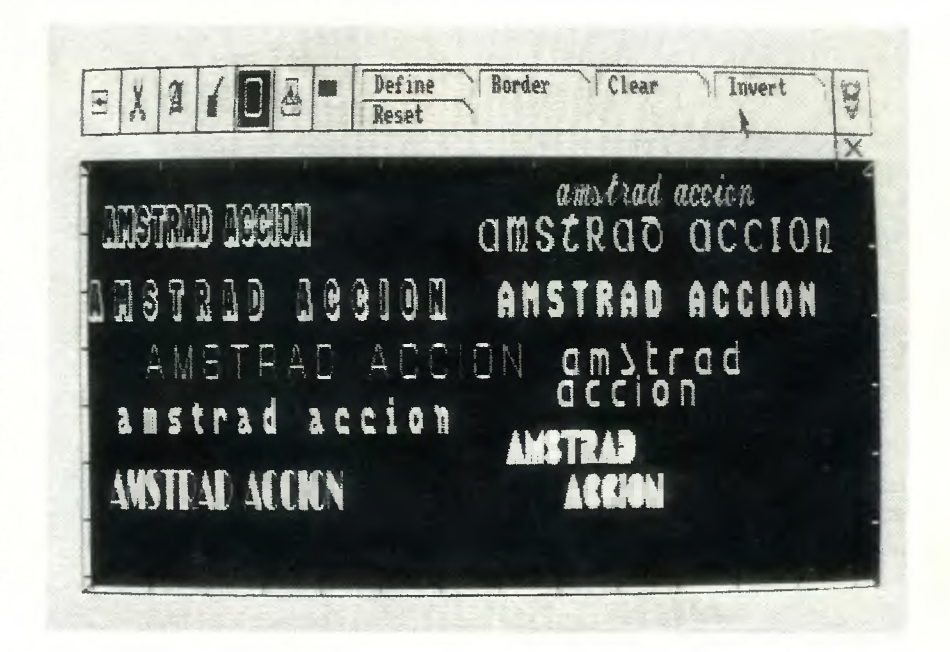
Modo GRAPHICS.—Contiene seis opciones para el tratamiento de los gráficos, son: Paint, Spray, Seleccionar Font, Seleccionar tipo de letra, Shapes y Pattern. Shapes nos permite crear círculos, triángulos, cuadrados y líneas, entre otras. La opción Pattern se utiliza para trabajar los pattern una vez cargados desde el disco, es igual a la opción Caracteres del modo TEXT, sólo que aquí se nos permite también diseñar nuestros propios pattern. Junto con las letras fuentes de escritura se encuentran también las fuentes de pattern que se entregan con el programa. De ahí que el modo GRAPHICS disponga también de estas dos opciones: Seleccionar Font y tipo de letra, que son más propias del modo TEXT.

Modo WINDOW.—Nos va a permitir definir ventanas de dos tipos: ventanas de texto y ventanas de gráficos. Asimismo seleccionar borde tanto para texto como para gráficos, Borrar texto o gráficos, Invertir texto o gráficos y Resetear también textos o gráficos.

Modo PRINTOUT.—Como supondréis ésta es la opción para imprimir todo aquello que nos interese. El modo PRINTOUT tiene un submenú compuesto por: Page, Screen, Ventana de Gráficos y Ventana de Texto. La primera, Page, nos permite volcar solamente páginas y podemos hacerlo en formato A4 ó A5. Además tenemos tres tipos de calidad: DRAFT, alta velocidad y baja calidad, STANDAR, media velocidad y media calidad, es la opción más popular y usada para todo trabajo que no requiera excesiva importancia, y NTO es la opción de alta calidad y la verdad es que tarda muchísimo en imprimir una página, de todas formas el resultado merece la pena. La segunda edición, Screen, es exactamente igual que Page con la diferencia de que en vez de volcar páginas sólo podemos volcar pantallas. Por último, las dos restantes opciones, Ventanas de Gráficos y Ventana de Textos nos van a permitir volcar solamente gráficos o solamente textos. Estas dos últimas opciones son iguales que las de Page y Screen.

Modo GOODIES.—Dispone de seis opciones: Preview, Speed, Scanner, Gridlock, Coordenadas y I Comand. Preview nos permite ver la página acabada o tal y como la tenemos en un determinado momento, podemos ver cualquier página que tengamos en disco o la que tengamos en la RAM actualmente. Speed nos da a elegir entre tres velocidades de control, ya sea de joystick, ratón o teclado. Con Gridlock podemos hacer una especie de plantilla para trabajar luego sobre ella. Coordenadas nos proporciona continuamente las coordenadas de la flecha de control sobre pantalla. I Comand, permitiría trabajar bajo el sistema operativo con comandos residentes y realizar llamadas al AMX Pagemaker.

Y esto es todo en cuanto a los iconos más representativos del programa. En cuanto a los dos restantes, como dijimos al principio, uno es el perteneciente a la función UNDO que borra los últimos trazos o el último movimiento que hayamos realizado. El otro es el correspondiente al Quick - Click Window, ventana que nos proporciona, aparte de las mencionadas anteriormente, gran cantidad de posibilidades más tales como Spray: tipos y tamaños, Patterns y Fonts, Goma de borrado, Plumas de varios tipos y diferentes tamaños, etcétera.




AMX Pagemaker es un gran programa que despierta enseguida el interés general. Pagemaker, mezcla de procesador de textos y diseñador de gráficos ofrece unas prestaciones y una calidad muy por encima de lo que existía hasta hoy. Realmente bueno, sin embargo hay que tener cuidado con él en algunas operaciones ya que corremos el peligro de quedarnos colgados.

La presentación del programa es muy esmerada, encontrando el manual y el disco de AMX Pagemaker dentro de una carpeta de anillas plastificada. Como dijimos, el manual está escrito en inglés y es bastante completo, de todas las formas hay un par de cosas que no quedan suficientemente claras ni siquiera para un inglés.

Para acabar una opinión muy personal: AMX Pagemaker es francamente bueno.

| | |
|---|---|
| MANUAL | 8 |
| FACILIDAD DE MANEJO | 8 |
| VEL. DE TRATAMIENTO | 8 |
| INTERES | 10 |
| RELACION c/p | |

# Vídeo Digitalizador VIDI
## Rombo Productions






### ¿Qué es VIDI?

VIDI ees un vídeo digitalizador especialmente diseñado para usar con cualquiera de los modelos CPC.

Con él es posible capturar cualquier imagen procedente de un vídeo doméstico standar, cámara de vídeo o televisión, en este caso es necesario que la señal proceda del vídeo. La imagen captada por VIDI e introducida en nuestro ordenador es tratada casi en tiempo real. Es decir, la imagen está en movimiento tal y como sucedería si hubiéramos conectado el televisor y estuviéramos viendo una película, pero decimos que es tratada "casi" en tiempo real porque aproximadamente cada segundo podemos apreciar el salto de imagen, o sea, que no es totalmente continua.

El Digitalizador consta de un controlador CRT que conectamos a nuestro ordenador y al vídeo, y del software para el manejo y el tratamiento de las imágenes. Este es suministrado con dos programas, uno para un manejo del Digitalizador en sí y otro conteniendo extensiones de Básic (RSX'S) para el control del VIDI desde AMSDOS.

El software de VIDI puede ser suministrado en disco o en ROM.

### Conexión

La conexión del controlador VIDI es muy sencilla, sin embargo, es incómoda puesto que el cable (del tipo de la unidad de disco o impresora) es muy corto y para colmo nos vemos obligados a darle la vuelta sobre sí mismo. Con ésto queremos decir que para empezar, si el vídeo está un poco alejado del ordenador y tenemos a la vez varios aparatos conectados al mismo (impresora, cassette, unidad de disco...), nos las veremos negras, tendremos que colocar prácticamente el controlador sobre el teclado (como es nuestro caso). Si disponemos de una cámara de vídeo la cosa es más sencilla. También hay que aclarar que la conexión al port de expansión del controlador es delicada, si por cualquier motivo se nos mueve o lo obligamos (dada la postura tan forzada que tiene que adoptar algunas veces) corremos el riesgo de quedarnos colgados. De todos modos si disponemos del espacio apropiado no tendremos ningún tipo de problema.

En fin, acabada la instalación podremos empezar a trabajar.

### El manejo

Lo primero que haremos será cargar el programa. Para ello teclearemos RUN "VIDI". La primera pantalla que vemos nos muestra un menú situado en la parte inferior del monitor. En él encontramos seis opciones: X, GRAB, ↕, ⟷, BRGT y CONT. La primera, la X, nos pasaría automáticamente a Básic, GRAB es la posición desde la que tomaremos las imágenes y que comentaremos al final de esta parte. ↕ nos permite modificar la imagen verticalmente, ⟷ igual que la anterior pero horizontalmente, BRGT es el brillo y su escala de graduación varía de 1 al 15, CONT es para modificar el contraste, también varía entre 1 y 15.

Para empezar a introducir imágenes deberemos de situarnos sobre la opción GRAB. Automáticamente empiezan a correr por nuestra panta-




lla por lo que podemos aprovechar para adaptar la imagen a nuestro gusto, la subiremos, la bajaremos, la estrecharemos, la pondremos más o menos brillo, más o menos contraste, etc., y volveremos a GRAB. Es importante estar situado sobre esta opción porque si queremos detener una imagen que nos ha gustado no podremos hacerlo desde las otras opciones. Supongamos que hemos detenido una, (con la tecla ENTER y situado el cursor sobre la opción GRAB), pasamos inmediatamente a un segundo menú con siete opciones: X, SAVE, DUMP, FILE, PRINT, CTRL y SWAP. La primera, X, nos enviaría al menú anterior, SAVE nos permitiría grabar una imagen. DUMP nos ofrecería la posibilidad de volcar una imagen a impresora. La cuarta opción, FILE, nos presenta a su vez un submenú extenso e importante con cinco opciones nuevas, estas son: LOAD que sirve para grabar una imagen grabada, DELETE para borrarla, CAT nos hace un catálogo, BIN nos cambia la extensión de los ficheros que nos interesen, DRV-A nos permite elegir entre disco A, disco B y cinta.

PRINT presenta otro submenú que nos permite elegir entre volcado a impresora horizontal o vertical, simple densidad de impresora o doble, elegir retorno de carro o retorno de carro y Line Feed y por último volcar.

CTRL es otra de las opciones importantes. Esta dispone también de un submenú con cinco opciones importantes. La primera nos permite modificar las tintas, la segunda elegir entre modo 1 pantalla o modo 2 pantallas. La tercera elegir el modo pudiendo escoger entre 0, 1 y 2. La cuarta hace desaparecer la línea inferior, o sea, el menú, para que veamos la imagen completa. La última hace un Reset.

SWAP es la última opción del menú GRAB.

Esto es a groso modo todo lo referente al programa para el tratamiento de imágenes. Pero falta una cosa, recordad que hemos dicho que VIDI se suministra con AMX MAGAZINE MAKER, por lo tanto el digitalizadir aparte de poder trabajar solo, lo podrá hacer también con AMX PAGEMAKER.




### VIDI y AMX PAGEMAKER

Precisamente el fuerte del programa PAGEMAKER es la possibilidad de incorporar en sus páginas imágenes digitalizadas por VIDI. ¿Cómo lo hace? Muy sencillo. Incluido en el software del digitalizador, encontramos un fichero llamado PAGEMAKER.OVT que es el que nos va a permitir captar las imágenes. Lo más adecuado es grabar el fichero PAGEMAKER.OVT en el disco de trabajo del PAGEMAKER, de esta forma en el momento en que decidamos incluir en alguna página una imagen digitalizada podremos acceder al VIDI vía el SCANNER de AMX PAGEMAKER.

Hay que destacar también que este programa sólo trabaja en Modo 2. La opción SCANNER nos permite la grabación directa de una imagen de VIDI en este modo y cuando la seleccionemos aparecerá automáticamente una línea de status con la información referente al brillo, posicionando en 8, a la verticalidad, en 64 y a la horizontalidad, en 22. Si deseamos cambiar el brillo, usaremos la opción del Pagemaker EJECUTAR, para modificar la verticalidad y horizontalidad de la imagen usaremos las flechas del cursor. Una vez que hayamos dejado la imagen con la forma, tamaño y brillo deseados la podremos situar en cualquier zona de la página. Para ello usaremos la opción del Pagemaker MOVER que deberemos pulsar hasta depositarla en el lugar deseado.

Para dar por terminada esta operación usaremos la opción CANCELAR que capturará la imagen y nos permitirá retornar a las opciones propias del Pagemaker.

### Conclusión

VIDI es un digitalizador con unas prestaciones muy interesantes. Tampoco podemos decir que se le vaya a sacar un partido extraordinario. Para nosotros es un periférico que podríamos definir como de lujo. Algo así como el que tiene tres coches y para su cumpleaños se regala el cuarto. Pero para los caprichosos un digitalizador es una buena compra. No le vamos a sacar rendimiento pero... es interesante y, una nueva experiencia. Una satisfacción más al saber que nuestro ordenador también lo puede hacer.

El mayor inconveniente es su precio. A nosotros nos ha costado en Londres el AMX PAGEMAKER y el DIGITALIZADOR VIDI, 129 libras (aprox. 26.000 ptas.). En España solamente el Digitalizador ya cuesta más. En realidad, más del doble de lo que cuesta en su país de origen. ¿No merece la pena ir a pasar un fin de semana?

Comprar VIDI en España es pagar mucho dinero por un capricho.

# MEDD

## VERSIONES DISPONIBLES:

### CPC 6128 - IBM y COMPATIBLES

**Versión analizada: CPC 6128**

**Precio de Venta: 40.000 + IVA**

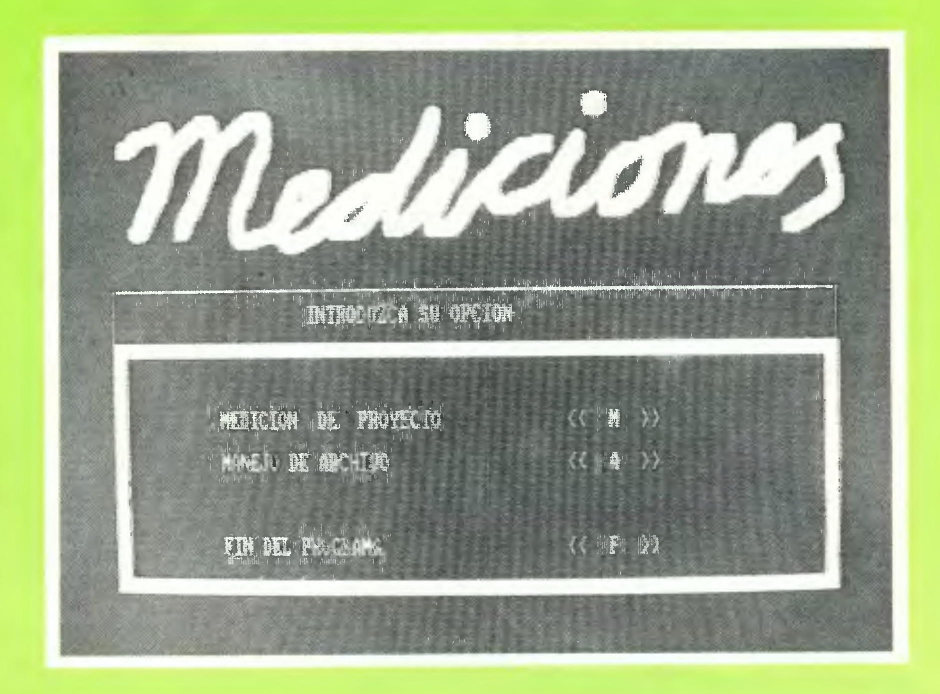
**Características**

El paquete de programa de mediciones y presupuestos está orientado específicamente al campo profesional, sector de la construcción, e incluye dos programas bien diferenciados.

MEDD I es un programa de mediciones subprogramadas de edición de archivos, corrección, listado de archivos, elaboración de mediciones de obra, certificados e impresión de las mismas.

MEDD II permite además la realización de precios descompuestos, precios elementales, auxiliares, estadísticas de materiales y mano de obra, y el manejo de los archivos necesarios para realizar esas operaciones.

Ambos programas son ejecutables en el AMSTRAD CPC 6128, con una o dos unidades de disco.




**Suministro**

Consiste en:

1 Disco de programas: En cada una de las caras de éste, se proporciona uno de los conjuntos de programas, MEDD I y MEDD II.

1 Disco de archivo para MED I.

3 Discos de archivo para MEDD II.

Manual explicativo del manejo de los programas.

**Funcionamiento**

Los programas MEDD elaboran mediciones de proyectos a partir de:

- Textos y precios de partidas almacenadas en archivo en disco.
- Datos sobre descomposición de precios y precios elementales obtenidos de archivos en disco.
- Entrada de datos de la medición introducidos por el teclado.

A partir de estos datos elabora los ficheros correspondientes a dicho proyecto, con lo cual podemos crear una biblioteca de mediciones, teniendo siempre disponibles los datos de cualquier medición realizada.

Sobre estos ficheros podemos actuar, corrigiéndolos, ajustando presupuestos, eliminando o añadiendo mediciones de una partida, completar mediciones o eliminar partidas o mediciones a fin de obtener reformados o certificaciones parciales a partir de la medición original.

Todas estas operaciones se ejecutan con la ayuda de subprogramas a base de menús en pantalla, a partir de la información que sobre la medición tendremos almacenada en disco.

**Archivos**

Como ya dijimos, con el programa se suministran cuatro discos con archivos, basados en el Banco de Precios de la Construcción. Se han compatibilizado el uso de los archivos por los dos programas, de manera que con el programa MEDD I se puedan utilizar las partidas de los archivos de MEDD II, sin más que renombrar estos archivos.

**Programa de medición de proyectos**

El volumen de archivo a utilizar dentro de una medición es ilimitado, ya que la información se va extrayendo del disco de archivo que introduzcamos en la unidad de disco, y por tanto, con cambiar el disco, accedemos a otro bloque de información distinto del que estábamos utilizando.

Debemos señalar que el acceso a los textos almacenados es instantáneo, mientras nos encontremos accediendo a información contenida en un mismo archivo. Esto es posible gracias al empleo del segundo banco de memoria RAM que posee el AMSTRAD CPC 6128. Debido a esta facilidad, este programa no puede ser utilizado por el CPC 664, ni el CPC 464 con unidad de disco.

El programa MEDD incluye subprogramas que permiten la corrección, ampliación, actualización de precios de los archivos suministrados, así como la creacción de nuevos archivos. Permiten también el listado de los archivos por pantallá o impresora.

## MOVIMIENTO DE TIERRAS

### 2.01

(02AD002) m3 de excavacion, en desmonte, de tierras de consistencia media, realizada con medios mecanicos, incluso transporte a terraplen.
Medida en perfil natural.

| Unidades | Longitud | Anchura | Altura | Parcial | Total | Precio | Importe |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2.00 | 3.25 | 14.00 | 1.20 | 109.20 | | | |
| 1.00 | 45.00 | 2.30 | 2.00 | 207.00 | | | |
| 1.00 | 56.00 | 1.00 | 1.00 | 56.00 | | | |
| 2.00 | 41.20 | 0.70 | 1.00 | 57.68 | | | |
| 12.00 | 2.30 | 0.90 | 0.90 | 22.35 | | | |
| 1.20 | 1.20 | 0.90 | 0.70 | 0.90 | | | |
| | | | | | 453.13 | 69.- | 31,128.- |

### 2.02 ( 02PB002 ) Precios desc.

(02PB002) m3 de excavacion, en pozos, de tierras de consistencia media, realizada con medios manuales hasta una profundidad maxima de 1,50 m., incluso extraccion a los bordes.
Medida en perfil natural.

| CODIGO | DESCRIPCION | CANTIDAD | PRECIO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| 00200 | H. peon ordinario | 2.700 | 769.00 | 2,075.09 |
| | TOTAL DE COSTES DIRECTOS | | | 2,074.76 |
| | 5.00% DE COSTES INDIRECTOS | | | 103.74 |
| | TOTAL | | | 2,179.00 |

### Capacidad del programa

La capacidad del programa viene reflejada a continuación:

— Capacidad ilimitada de archivo.
— 30 capítulos de medición.
— 300 partidas por capítulo.
— 200 mediciones por partida.
— Mediciones de proyectos de hasta 80 K con una unidad de disco y de 160 K con dos unidades de disco. (Aproximadamente un folio de medición por cada K de información).

### Salida impresa

La salida obtenida a través de impresora consta de:

* Medición del proyecto, con los textos, numeración automática de capítulos y partidas, 20 caracteres de texto para identificación de cada una de las mediciones realizadas dentro de una partida, columnas con número de unidades, longitud, anchura, altura, sumas parciales, total precio e importe de la partida.

* Resumen del presupuesto por capítulos, con nombre de los mismos, numeración y porcentaje sobre el presupuesto total.

Además, para MEDD II:

* Descomposición de precios con los textos, numeración automática de capítulos y partidas, códigos del archivo, codificación texto y precios de los precios elementales, tanto por ciento de costes indirectos y precio total en número y letra.

* Listado de precios elementales utilizados, con número total de unidades ejecutadas de cada uno.

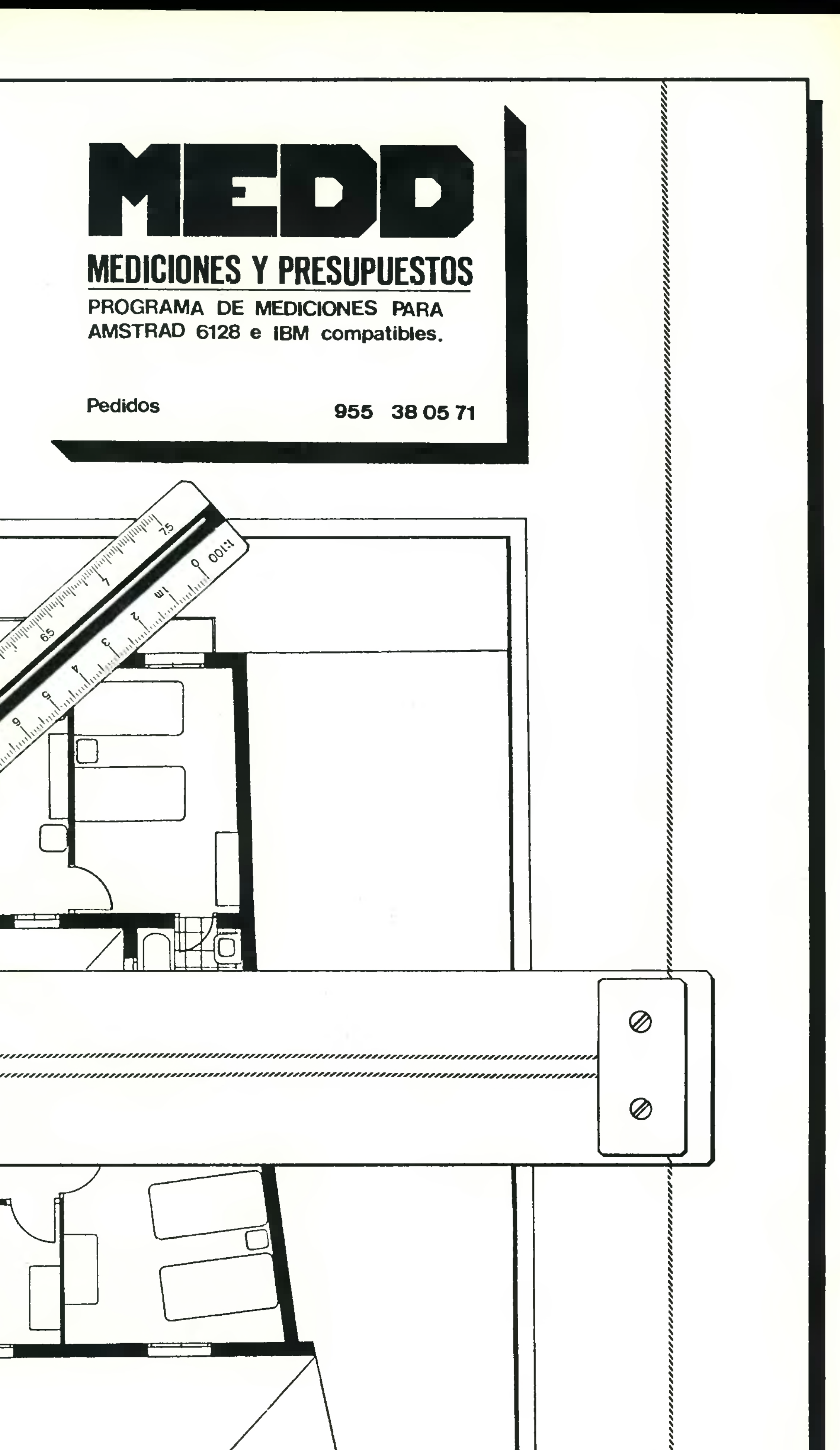
* Listado de precios auxiliares utilizados, con su descomposición, y estadística de utilización.

Todo ello con texto de cabecera de 50 caracteres y numeración automática de páginas.

### Conclusión

MEDD es un programa para profesionales de la construcción. Por ello el uso del mismo por neófitos puede resultar difícil, debido en gran parte a que requiere, como es lógico, conocimientos del tema. Nosotros nos hemos limitado a exponer el programa y sus características y a comprobar su funcionamiento. Todo correcto, pero repetimos, MEDD es un programa que requiere un mínimo de conocimientos.

| | |
|---|---|
| MANUAL | 7 |
| FAC. | 8 |
| VEL. DE TRATAM. | 8 |
| INTERES (Profesionales construcción) | 10 |
| RELACION c/p | 8 |


MEDD
MEDICIONES Y PRESUPUESTOS
PROGRAMA DE MEDICIONES PARA
AMSTRAD 6128 e IBM compatibles.
Pedidos
955 38 05 71

# PREVIEWS

ELEVATOR ACTION de QUICKSILVA. Este es el último programa de esta casa inglesa. La opinión que nos merece es buena pero no podemos dejar de mencionar que es casi una copia descarada de MISSION ELEVATOR, aún así, no podemos comparrar uno con otro. Sin duda alguna, MISSION ELEVATOR, supera con ventaja a ELEVATOR ACTION. Con esto no queremos decir que sea un juego malo, todo lo contrario, el juego es entretenido, solamente queremos constatar la similitud existente entre ambos programas. Por lo demás sin problemas. ELEVATOR ACTION es bastante adictivo.

De LORICIELS llega también su último programa ZOX 2099 y para no perder la costumbre con unos gráficos de miedo. ZOX 2099 es una aventura espacial en toda regla, acción a raudales siempre con el sello inconfundible y que tanto está caracterizando a esta compañía. Muy pronto esperamos poner en su cabecera "El juego del mes". Mientras tanto, que esto sirva de anticipo.



ANNALS OF ROME es el último programa de estrategia de PSS. En nuestro número anterior analizamos TOBROUK 1942, en el siguiente veremos con detalle como es este juego de estrategia y las posibilidades que nos ofrece.

Suponemos que para los amantes de la estrategia, éste será un título más a tener en cuenta. PSS no suele defraudar.

DARTS 180 de MAD GAMES

Un juego de los baratos pero, sin duda alguna, el mejor de dardos que hemos visto para AMSTRAD. DARTS 180 es un programa superentretenido y muy logrado, la mano que sujeta el dardo mientras apunta hacia la diana, así como su movimiento, están bastante conseguidos.

Un gran trabajo para un programa de los baratos y con un nivel de adicción notable.

DEMAIN HOLOCAUSTE es otra superaventura espacial francesa. En total 356 K de tiros, bombazos y demás caricias, con el aliciente de tener que empezar por construir nuestra propia nave, comprando todos los accesorios que nos sea posible hasta agotar el dinero que tenemos.

DEMAIN HOLOCAUSTE es un programa de la casa que creó GOLIATH.




M'ENFIN es el último programa de UBI SOFT. Recordemos que esta casa es la autora de ZOMBI, FER ET FLAMME, ASPHALT, MANHATAN 95..., que muy pronto estarán en España.

M'ENFIN no sigue la tónica general de los programas anteriores. De éste podemos decir que es una aventura simpática, tipo tebeo... Para más detalles, habrá que esperar al próximo número.

Z. Un programa de RINO SOFTWARE que os va a gustar, o al menos eso creemos. Muy parecido al nuevo juego de CRL, Death or Glory. Los gráficos son atractivos y el colorido y el movimiento soberbios.

En Z controlamos a una minúscula nave espacial por entre oleadas de enemigos. Escenarios variados y atractivos, y... dificultad.

# RUTINAS DE PRESENTACION DE PANTALLAS

## ¡¡¡Superespectaculares!!!

Por
Felipe Arrudi
Agustín López Díaz

En el número pasado os ofrecíamos una rutina para desintegrar literalmente la pantalla del ordenador. En éste, os damos también una rutina pero que a diferencia de la anterior, va a producir diferentes efectos, según sea nuestro deseo. Para que lo entendáis bien, es algo así como aquel que tiene una pistola de pintar, dependiendo del color que quiera usar introducirá en la pistola una pintura u otra. En nuestro caso tendremos que hacer lo mismo (dejándonos ya de pistolitas, claro). Disponemos de una Rutina principal que por sí sola no hace nada pero si la añadimos una de las datas que os incluimos, el efecto ya no es el mismo.

Vamos a explicaros lo que tenéis que hacer para dominar a esta pequeña pero atractiva Rutina.

**Lo primero**

Para empezar lo que tenéis que hacer es teclear la RUTINA PRINCIPAL prestando especial atención a las DATAS, una vez comprobada la ausencia de errores grabarla en un disco o cassette. Con la rutina ya salvada nos preguntaremos: ¿Y ahora qué? Bueno, es fácil. Junto con este programa podréis comprobar que hay otros 5 más pequeños. Todos están formados por DATAS y todos empiezan en la línea 200 ¿por qué? porque cada uno de estos programas tendremos que ir añadiendo a la Rutina principal que acaba en la línea 100. Cada uno produce un efecto diferente sobre la pantalla. ¡No os asombréis! tenemos ahora a nuestro alcance la posibilidad de hacer cosas que conoce muy poca gente. Un ejemplo: si queremos probar el efecto que produce el programa número 3 tendremos que seguir los pasos siguientes; cargar la rutina principal, listarla y a continuación añadir a la misma el programa número 3. Como la rutina acaba en la línea 100 nosotros seguiríamos tecleando con la línea 200 del programa 3. Acabada esta tarea tenemos listo el programa para producir el primer efecto, bueno, mejor dicho, los dos primeros efectos porque cada programa produce dos y no uno como dijimos anteriormente.

Estos son, en líneas generales, los pasos a seguir para usar cualquiera de los efectos que os proporcionamos.

**Cómo usar la rutina**

Como ya hemos dicho, junto con la rutina principal encontrarás 5 programas cortos. Cada uno de estos programas producirá una diferente presentación de pantalla, para conocer sus efectos lo mejor es que los pruebes uno a uno.

Una vez que tengáis la rutina lista y hayáis añadido el programa deseado, ejecútala. Acto seguido verás que el ordenador te pregunta: "¿Sólo borrar pantalla?". Si tu respuesta es "si", entonces sólo tendrás que hacer CALL 42061 para que la rutina borre la pantalla utilizando el procedimiento que hayas escogido. Si haces esto directamente, sin haber cargado antes una pantalla, no apreciarás bien el efecto. Por lo tanto prueba a correr la rutina, contesta "si", carga una pantalla a ser posible con sus colores y haz entonces CALL 42061. Haz esto con los 5 programas para que veas todos los efectos. Si por otra parte, tu respuesta es "no" deberás hacer lo siguiente:

a) Carga una pantalla en la dirección 25615, haciendo LOAD "noombre pantalla", 25615.

**Programa principal**

```
10 MODE 1:MEMORY 41999:b=42000:READ a$:a=VAL("&"+a$)
20 WHILE a<256:POKE b,a:c=c+a:b=b+1:READ a$:
a=VAL("&"+a$):WEND
30 IF c<>a THEN PRINT "Error en datas":END
40 INPUT "SOLO BORRAR PANTALLA? (S/N)";a$:IF a$="n"
OR a$="N" THEN MEMORY 25614:END
50 POKE &A43C,&AF:POKE &A446,&AF:END
100 DATA E5,C5,D5,F5,21,00,C0,7A,E6,03,28,07,47,7C,C6,10,10,
FC,67,42,CB,38,CB,38,28,06,11,50,00,19,10,FD,09,E5,7C,E6,3F,67,11,
0F,64,19,D1,EB,1A,77,3E,08,84,67,3E,08,82,57,1A,77,F1,D1,C1,E1,C9
```

**Programa 1**

```
200 DATA 16,00,0E,00,CD,10,A4,0C,79,FE,50,20,F7,14,7A,FE,64,20,
EF,C9,2235
```

b) Poner las tintas y el MODE que correspondan a esa pantalla.

c) Hacer CALL 42061.

Para grabar estas rutinas tendrás que hacer SAVE "Nombre", b, 42000, 150.

Cuando quieras volver a utilizarlas tendrás que hacer MEMORY 25614: LOAD "Nombre", sabiendo que si lo que quieres hacer es presentar una pantalla, ésta deberá estar en la dirección 25615. Si la rutina que quieres cargar es de las que sólo borran la pantalla entonces tendrás que hacer MEMORY 25614: LOAD "Nombre", (CALL 42061 para ejecutarlas).

El funcionamiento de estas rutinas es simple. El programa principal, común a todas las rutinas, se encarga de pasar un rectángulo de 2 x 2 pixels en mode 0, 4 x 2 en mode 1 y 8 x 2 en mode 2 de la pantalla cargada en la dirección 25615 a la pantalla real. El rectángulo viene definido por el registro D (n.º de fila 0-99) y el C (n.º de columna 0-79). Los demás programas son los algoritmos que forman las pantallas. Estos algoritmos pueden ser fácilmente modificados consiguiéndose así nuevas presentaciones de pantallas.

Por último diremos que las rutinas no funcionan perfectamente si después de la última instrucción MODE ha habido algún scroll.

**Programa 2**

```
200 DATA 0E,00,16,00,CD,10,A4,14,7A,FE,64,20,F7,0C,79,FE,50,20,
EF,C9,2235
```

**Programa 3**

```
200 DATA 16,63,0E,00,26,63,44,CD,10,A4,15,10,FA,CD,10,A4,0C,79,
FE,50,20,F7,4A,16,63,25,7C,10,FE,FE,12,20,E5,C9,278D
```

**Programa 4**

```
200 DATA 2A, 80,A4,54,4D,CD,10,A4,25,7C,FE,FF,28,06,
2C,7D,FE,50,20,EF,2A,80,A4,7C,10,FE,FE,63,28,03,24,18,0D,2C,7D,
FE,50,20,07,21,00,00,22,80,A4,C9,22,80,A4,18,D0,00,00,2E,49
```

**Programa 5**

```
200 DATA 16,00,0E,FF,3A,94,A4,47,0C,CD,10,A4,10,
FA,3D,3D,32,94,A4,3A,95,A4,47,14,CD,10,A4,10,FA,
3D,3D,32,95,A4,3A,94,A4,3C,47,0C,CD,10,A4,10,FA,
3A,95,A4,3C,47,15,CD,10,A4,10,FA,FE,14,20,C8,3E,
50,32,94,A4,3E,63,32,95,A4,C9,50,63,3810
```

## Zonas de usuario

Tu sabes que nuestro ordenador dispone exactamente de 16 zonas de usuario. Siempre que lo encendemos automáticamente nos situamos en el número de usuario 0 y si no lo cambiamos nosotros seguiremos ahí de por vida.

Muchos ya sabréis para qué sirven pero para aquellos que no lo sepan una corta explicación. Las zonas de usuario nos ofrecen la posibilidad de repartir el directorio del disco y evitar, si lo deseamos, que algunos ficheros queden a la vista en el directorio. Para cambiar de zona de usuario contamos con la orden vista en el directorio. Para cambiar de zona de usuario contamos con la orden |USER, (número de usuario). Por ejemplo, |USER, 1 nos sitúa en la zona de usuario 1.

Con nuestro programa no dispondrás de 16 zonas de usuario sino de 255. Tecléalo y grábalo con el nombre de USUARIO. ¡Ah!, si tienes un poco de imaginación este truco puede servirte para muchas cosas... como proteger ciertos programas. Piensa un poco por qué nadie, en principio, puede tener 255 zonas de usuario...

```
10 FOR a=40325 TO 40357:READ b:POKE a,b:NEXT
20 DATA 00, 00, 00, 00, 00, &21, &85, &9d, &01,
&94&9d, &cd, &d1, &bc, &c9, &99, &9d, &c3,
&9e, &9d,&55,&53, &45, &d2, &00, &dd, &7e,
&00, &32, &01,&a7, &c9,&00
30 CALL 40325
```

## Cómo forzar por programa los estados de CAPS LOCK y SHIFT

Si de vez en cuando hacéis algún programita quizás éste que te vamos a explicar te interese. Se trata de forzar los estados de CAPS LOCK y SHIFT mediante unos sencillos pokes. Ya sabemos que es mucho más fácil usar el teclado, que para eso está, pero si estamos programando es diferente. Si incluyes estos pokes en tu programa podrás jugar entre el activado y desactivado de ambas teclas. Si usas directamente el poke para forzar SHIFT ya no podrás devolverlo a su estado normal sin restaurar el ordenador a menos que vuelvas a introducir otro poke que lo desactive.

Aquií tenéis los pokes para los tres CPC. Probarlos y ya nos diréis. Los del 664 son los mismos que los del CPC 6128.

Para desactivar los estados forzados de las dos teclas simplemente hay que cambiar &FF por &0 y volverán a su estado normal.

| | 464 | 6128 |
|---|---|---|
| CAPS LOCK..... | POKE &BE48,&FF | POKE &B632,&FF |
| SHIFT ............ | POKE &BE47,&FF | POKE &B631,&FF |

# IMPOSSABALL

## Hewson

**(Joystick/teclado)**



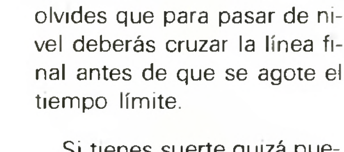

¡Atención muchachos! Llega a nuestro país el último programa de Hewson, los creadores de Firelord y City Slicker. Sí, IMPOSSABALL es lo más nuevo de esta casa inglesa aunque ya tienen listo otro programita (para deleite de fanáticos) llamado RANARAMA.

Pero vamos al grano. Con IMPOSSABALL entramos de lleno en un juego multinivel 3D de estrategia de galería. De nuevo un programa nos pone al gobierno de una "bola" con un movimiento fenomenal que no tiene nada que ver con ninguna "otra" de las aparecidas hasta la fecha. El escenario de IMPOSSABALL es totalmente original, continuas galerías plagadas de peligrosos obstáculos. Tubos, cilindros, columnas, pinchos... son algunos.

Todo un reto a vuestra habilidad, si queréis sobrevivir os hará falta una buena dosis de ella y mucha inteligencia. No es fácil subsistir en semejante escenario, corriendo por entre las galerías, saltando obstáculos, esquivando pinchos que cuelgan del techo. Pero cuando más confiado estés recibirás una sorpresa. Si logras salir con vida en los primeros instantes puede que los campos de movimiento de Plasma te quiten la alegría y acaben con tu sonrisa. No podemos reír con IMPOSSABALL, no hay tiempo para devaneos.




Si quieres pasar de nivel concéntrate, calibra todos tus pasos. Para esquivar muchos obstáculos tendrás que hacer botar la bola y desplazarla hábilmente sobre los que dificulten tu avance. No



olvides que para pasar de nivel deberás cruzar la línea final antes de que se agote el tiempo límite.




Si tienes suerte quizá puedas ganar algo de tiempo extra e incluso alguna vida pero para ello antes habrás tenido que andar mucho. Sí, va a ser muy difícil que logres cruzar la línea final y aunque lo consigas, no respires, porque aún te quedan por delante siete niveles más. ¿Empiezas a dudar de tu habilidad? ¿quizá tu arrogancia se está calmando? Si eso ocurre perderás. No te fíes de nosotros porque nuestra intención no es ayudarte. ¡Fíate de ti mismo y entra en el mundo mágico y peligroso de IMPOSSABALL! Desconfía de nosotros y lucha por tu supervivencia... ese será tu premio.

Hablando ya de los detalles técnicos os diremos que los gráficos son buenos y el sonido está también bastante cuidado. El movimientoo de la bola es otro detalle a tener en cuenta, es preciso y fácil de controlar. Contamos también con un scroll de velocidad variable y control de la inercia.

Para acabar, la sentencia: IMPOSSABALL ES UN GRAN JUEGO.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 9 |
| SONIDO | 8 |
| ACCION | 9 |
| ADICCION | 9 |
| RELACION c/p | 10 |

## El programador de Impossaball
### John Phillips

Estamos viviendo la era de los jóvenes programadores. En Inglaterra podemos encontrar entre los autores de los mejores juegos, a jóvenes cuyas edades oscilan entre los 15 y los 25 años. John Phillips, creador de Impossaball, es un programador de 24 años y es el último que se ha unido al equipo Hewson.

Antes de licenciarse en la Universidad de Kent en 19B4 con un sobresaliente en Cibernética, John había construido varios ordenadores (¡cuidado con el nene!) basados en el 6800 y en el chip SCMP. Más tarde comenzó a escribir programas para el BBC y el C64 entrando de esta forma en el mundo del software. Hoy, decidido a triunfar, trabaja de lleno para Hewson al lado de un equipo joven y decidido.

De lo que no hay duda es del apoyo que reciben los programadores ingleses por parte de las casas que los representan. Pero es que aparte de apoyarlos los promocionan de una forma bestial. ¡C'est la vie! Anglaterre ça c'est autre monde.

# DONKEY KONG
## Ocean
### (Joystick/teclado)

¡Qué! ¿Vais haciendo memoria? Suponemos que este juego os será muy familiar, al menos a nosotros si nos lo es, aún recordamos la maquinita, vaya forma de aflojarnos los bolsillos, la verdad es que no parábamos de cambiar billetes y encima se te cabreaba el que estaba esperando jugar. Bueno, pues ya no hace falta que gastemos más dinero (suponiendo que aún siga la máquina por ahí), Ocean ha puesto en nuestras manos una de las mejores versiones que se ha hecho de un arcade de las populares máquinas de la calle, Donkey Kong tiene un movimiento idéntico, unos gráficos que tienen bastante poco que envidiar a los de la máquina y un sonido si no estupendo, si muy similar al original. Los programadores de Ocean han cuidado mucho los detalles consiguiendo la vuelta a nuestros ordenadores de tan famoso arcade.

Ya decíamos en el número pasado que Ocean es una de las casas más irregulares que existen, aquí esta la prueba y el programa que nos da la razón.




Si ya tenéis algún "Kong" para Amstrad olvidaros de él porque no tendrá nada que ver con ésto y estamos hablando totalmente en serio. Si no lo creéis, comprobadlo vosotros mismos.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 7 |
| MOVIMIENTO | 7 |
| SONIDO | 7 |
| ACCION | 8 |
| ADICCION | 8 |
| RELACION c/p | |




## CARGADOR DRAGON'S LAIR DISCO

Si queréis tener todas las oportunidades del mundo teclear este programita y grabarlo en disco con el nombre que más os guste. Esperemos que entre el cargador y los trucos podáis llegar al final. Ya véis que por nosotros no queda.

funciona

```
10 MODE 1:INK 1,20:INK 0,0:BORDER 0:PRINT
"AMSTRAD ACCION":PRINT CHR$(13):PRINT
"Jose Rojas ":PRINT CHR$(13):PRINT"Cargador
DRAGON'S LAIR para DISCO":PRINT CHR$
(13):OPENOUT "d":MEMORY &2FF: CLOSEOUT: LO
AD"dl.bin":INPUT "Numero de vidas (1-99)";v
:POKE 9520,v : CALL 9495
```

Teclea el listado y sálvalo en cinta con el nombre de STORM. Para jugar sustituye el primer fichero del programa original por este que has tecleado. O sea, deja pasar el primer fichero del programa original que también se llama Storm. Para entonces el cassette y carga el listado sin ejecutarlo. Una vez hecho esto vuelve a introducir el programa original y teclea RUN.

Cuando se ejecute el programa podrás usar el joystick en vez de tener que andar a cuestas obligatoriamente con el teclado.

```
5 REM JOYSTICK PARA STORM
10 DATA 00,3a,a5,57,fe,05,20,04,cd,03,0d
20 DATA c9,3a,50,00,b7,c4,5a,0d,af,32,50
30 DATA 00,21,1e,0d,e5,36,c9,cd,0c,0d,e1
40 DATA 36,3a,cd,24,bb,f5,cb,67,c4,e6,0d
50 DATA f1,47,3e,00,cb,40,20,10,cb,58,20
60 DATA 0b,cb 48,20,06,cb,50,20,01,c9,3c
70 DATA 3c,3c,e6,03,32,41,57,3c,32,50,00
80 DATA c9,06,00,11.70,01,cd,77,bc,21,70
90 DATA 01,cd,83,bc,cd,7a,bc,21,51,00,22
100 DATA dc,0c,21,be,00,22,aa,1c,c3,70,01
110 DATA cd,04,20,cd,05,22,cd,60,1c,c9
120 DATA y=0:MEMORY &3000
130 FOR x=&50 TO &C7:READ a$
140 a=VAL("&"+a$):POKE x,a
150 y=y+a:NEXT
160 IF y<>&2C53 THEN PRINT " Error en datas":END
170 LOAD "des",&35C0
180 LOAD "!",&7D74:LOAD "!",&5500
190 CALL &9E
```

## RAD ZONE

Energía y vidas infinitas.

```
10 FOR f=&BB48 TO &BB4D
20 READ a:POKE f,a:NEXT
30 DATA &21,&ee,&09,&36,&67,&c9
40 RUN «radzone.bas»
```

## FUTURE KNIGHT

Vidas infinitas también para Future Knight en versión cinta. Teclear el cargador y grabarlo con el nombre que os parezca, luego correrlo con RUN.

CARGADOR

```
10 MEMORY &1FFF:LOAD "!":POKE
&208B,&60: POKE &208C,1: POKE
&2160,&21:POKE &2163,&22: POKE
&2164,&83:POKE &2165,&45: POKE
&2166,&C3: POKE &2168,4:CALL &
2000
```

## CARGADOR DE VIDAS INFINITAS PARA IMPOSSABAL

Aquí tenéis un nuevo cargador para que os anime. Estamos ante un juego que requiere bastante destreza y mucha paciencia. Si no tenéis mucho de ninguna entonces no te lo pienses y si eres un diestro exacerbado lo mismo. No abuséis de vosotros mismos. Os lo ponemos en bandeja, ¿eh?

```
10 MEMORY &13FF
20 MODE 1
30 GOSUB 170
40 INK 1,20
50 PRINT "HEWSON presenta IMPOSSABALL
por JMP 1986"
60 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" AHORA CAR
GANDO"
70 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
80 PRINT:PRINT"Cargador VIDAS  INFINI
TAS":PRINT:PRINT"AMSTRAD       ACCION"
:PRINT:PRINT"Por J.L.G.G."
90 CALL &BB18
100 LOAD"!IMPO".&8000
110 GOSUB 170
120 CALL &8000
130 LOAD "!IMP1",&1400
140 GOSUB 170
150 LOAD "!IMP2",&C000
160 POKE &A462,0:CALL &8200
170  BORDER  0:INK  0,0:INK   1,0:INK
2,0:INK 3,0:RETURN
180 'Preparado por Jose
```

## THAI BOXING CINTA

Ya sabéis cómo las gasta el animal que tenemos enfrente así que no os vendrá mal una pequeña ayuda. Aquií tenéis los pokes de vidas infinitas. Teclear el cargador y correrlo con RUN.

CARGADOR

```
10 OPENOUT "D":MEMORY &1FF:CLOSEOUT
20 LOAD "THAI
30  POKE  &A04D,201:CALL   &A000:POKE
&BAA6,0:CALL &8370
```

# ¡¡¡ HELP !!!

¡Eh, muchachos!, necesitamos vuestra ayuda. Ignacio Boada de Valencia nos ha preguntado si sabemos la forma de pasar inadvertidos de los implacables satélites radar del juego Hacker. Si alguno de vosotros sabe algo, por favor, contestarle, porque nosotros no tenemos ni idea.

Escribidnos.

# BOMB JACK II

CARGADOR

```
10 'Vidas infinitas para el Bomb-Jack 2
20 'Por J.L.G.G
30 'Amstrad Accion
40 '
50 MEMORY 5799:BORDER 0:CLS:FOR f=0  TO
15:READ a:INK  f,a:NEXT  f:MODE  0:LOAD
"!BOMB-II.SCR",49152:LOAD "!BOMB-II.BIN
",5980:POKE &18EA,0:CALL 6000
60 DATA 0,26,1,8,11,10,14,5,20,15,21,25
,6,3,12,24
```

## CARGADOR PARA LIVINGSTONE Y COSA NOSTRA VALIDO PARA VERSIONES DISCO Y CINTA

En el número pasado os dimos el cargador de vidas infinitas para Livingstone Supongo aunque sólo funcionaba en la versión cinta. Pues bien, he aquí el cargador de vidas infinitas para LIVINGSTONE SUPONGO en versión cinta/disco y el cargador de vidas infinitas y munición indefinida para COSA NOSTRA, también en versión cinta/disco. La forma de introducirlo es la siguiente: teclear el cargador y grabarlo con el nombre que os parezca. Hecho esto correrlo con Run. Una vez aparecido el aviso READY en pantalla ya podéis elegir el juego que deseéis y cargarlo normalmente. Os decimos que podéis elegir el juego que os parezca porque este cargador es válido tanto para Livinstone Supongo como para Cosa Nostra.

```
10 POKE &60,ASC("O"): POKE
&61,ASC("P"):POKE  &62,ASC
("E"):POKE   &63,ASC("R"):
POKE &64,65
```




# BOB WINNER

**Loriciels**
**Joystick/teclado**

Un programa más de Loriciels, esa gran compañía francesa que junto a Ere e Infogrames parecen decididas a invadir nuestro mercado. Y nosotros lo decimos seriamente, nos rendimos sin disparar un tiro. ¡Bienvenidos sean!, pero que no se dejen sus programas en Francia.

Bob Winner es uno de los programas más recientes de Loriciels, si no el último, incluso más reciente, poco más, que Bactron, Sapiens, etc.

Bueno, la verdad es que no sabemos qué decir o qué calificativos asignar a este programa porque vais a pensar que estamos comprados. ¡Y de eso nada!, pero lo que es bueno es bueno, aquí y en Roma y este programa es realmente una maravilla.



Bob Winner es, digamos, un trotamundos o un aventurero empeñado en descubrir una civilización perdida, ¡Dios sabrá cuál!, pero como siempre parece ser que alguien no está de acuerdo, con lo que ya tenemos los obstáculos asegurados. Poderosas potencias enviarán a sus mejores combatientes para detenerle, lo que unido a enormes abejas asesinas, piedras, barriles, cohetes y arenas movedizas supone un gran reto para acabar la misión. Sencillamente, muy difícil terminarla. Respecto a los luchadores que van a impedir a toda costa que tengas éxito en tu misión, sólo podemos decirte que son verdaderos maestros en sus respectivas artes (no esperes que se pongan a pintar cuadros ¿eh?), un boxeador, un pistolero, un elegante francés que realiza la misma lucha que los boxeadores de Thai Boxing, etc. El caso es que para luchar con estos señores necesitamos de los objetos que se hallan repartidos por las diferentes pantallas. Por ejemplo, si queremos tener la posibilidad de batirnos en duelo necesitaremos antes recoger una pistola, para luchar con el boxeador necesitaremos un guante de boxeo y así con todos. De esta forma si nos encontramos con alguno de ellos y llevamos el objeto necesario para poderle hacer frente, realizaremos la transformación pertinente; es decir, si tenemos el guante de boxeo podremos convertirnos en boxeador y si tenemos la pistola nos transformaremos en un intrépido pistolero...

Según vamos avanzando y superando dificultades las pantallas van cambiando pudiéndolas identificar, clara y agradablemente, con diferentes países y zonas del mundo. Es todo un derroche de autenticidad, sobre todo cuando de gráficos se trata. Realmente fabulosos, posiblemente los más agradables que hayamos visto en un juego para Amstrad. No podría ser menos si tenemos en cuenta que son imágenes digitalizadas.

En cuanto al movimiento de nuestros personajes, ya sean luchadores o enemigos, u objetos, sólo podemos decir que se encuentran a la altura de los gráficos, por lo tanto excepcionales. Es un placer ver caminar, saltar o luchar tanto a Bob Winner como a sus contrincantes. Los movimientos de los luchadores tienen una perfección asombrosa y no diga-




mos los del pistolero, llegados a esta pantalla, casi creemos ver a John Wayne, su postura a la hora de disparar, con las piernas flexionadas es auténticamente real. Otro detalle que merece ser comentado es el de las arenas movedizas, si por fatalidad caemos en ellas quedaremos impresionados por su gran realismo.

Desde el punto de vista del sonido, los efectos han sido cuidados al máximo. A la hora de destacar algunos podríamos hacer alusión al zumbido de la abeja, al burbujeo de las arenas movedizas o al de los pequeños cráteres que encontramos por el suelo, para nuestra desdicha. En general se puede asegurar que están bien realizados y que consiguen una ambientación total.

Como últimos detalles citaremos la presentación del juego ¿bestial?, sí, posiblemente sea esa la palabra adecuada, una presentación bonita y brillante tanto en gráficos como en sonido. La melodía es digna de escucharse, aunque al ser corta se repite demasiado.




El manejo del programa puede efectuarse tanto por medio del joystick como del teclado, disponiendo además de una gran variedad de movimientos explicados claramente durante la presentación del programa.

Bob Winner es muy bueno, una maravilla.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 10 |
| MOVIMIENTO | 10 |
| SONIDO | 9 |
| ACCION | 9 |
| ADICCION | 9 |
| RELACION c/p | |



TEST ACCION A.A

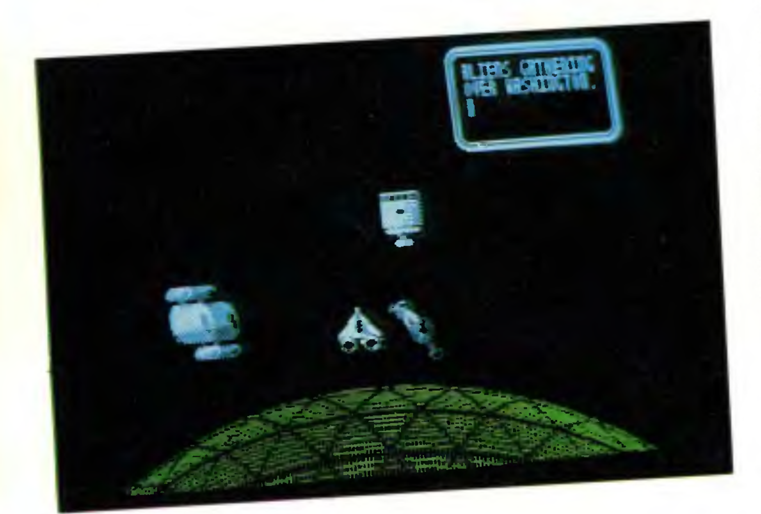
# DEFCOM

## Quicksilva

### Joystick/teclado

Parece ser que hacia el año 2056 pudo hacerse realidad el gran sueño de la Tierra, la Iniciativa para la Defensa Estratégica era un hecho. La ventaja de este sistema estribaba en que defendía a la Tierra de sí misma. Bajo el escudo protector, el hombre se dedicaba al ocio, que si la tocavisión, que si la emoción de una posible boda famosa, el acercamiento de los finales de copa y la promesa del Gobierno Mundial de reducir la semana laboral a dos horas, todo era perfecto.





Pero la fuerza alienígena rompió los planes terrestres haciéndose dueña del sistema defensivo y convirtiéndolo en un arma mortal dirigida hacia la tierra. A la velocidad del rayo comenzó la búsqueda del hombre capaz de realizar la peligrosa misión. ¡El campeón mundial de Xeno, el capitán Nick Diamond! El único problema residía en su nave y el armamento de la misma ¡antiquísimo! pero no había más.

Tu misión es destruir las fuerzas alienígenas controlando los satélites de la tierra. Sólo dispones de un haz de lasers pero si logras 1.000 puntos podrás cambiarlo por un laser especial de doble haz, estilo "windbeam", que si bien es más eficaz que el anterior también se agota más rápidamente. Además de los lasers, ganarás por cada 1.000 puntos un misil mensajero anti-satélite y una carga de metralla muy indicada para hacer estallar los escombros.

Tendrás que buscar y destruir los satélites geoestacionarios que se encuentran colocados sobre las ciudades más importantes de la Tierra. Los displays de la opción VDU son esenciales, empleando el mapa deberán navegar hasta el país amenazado. Coge la cosmopistola por el camino y evita que la bomba del satélite llegue a Tierra haciéndola explotar en el espacio. Para destruir después este satélite tendrás primero que aniquilar muchas naves enemigas con el fin de conseguir un "blaster", cuando lo tengas dirígete hacia él y en el momento en que se encuentre a tu altura, dispara. Reecuerda que sólo tienes una oportunidad.

Las armas de las que podrás disponer son el Cosmogun que tiene una duración ilimitada, empleado para destruir a las naves alienígenas. Falaza que se obtiene cuando destruyes 12 naves, tiene una duración de 50 disparos, sólo sirve para destruir naves enemigas y se pueden disparar tres bolas a la vez. El Blaster, se obtiene cuando se han destruido 144 naves, su duración es de un único disparo para destruir un satélite. Dynoray, se obtiene cuando se destruyen 12 naves alienígenas, tiene una duración de 10 disparos y sirve para destruir las bombas de satélite, sólo se pueden disparar tres balas a la vez.

El control del juego se realiza mediante joystick o con las teclas "space, Q, A, O, P y enter".

Los gráficos de Defcom son muy normales y el interés que pueden llegar a despertar en determinado tipo de usuario no lo podemos predecir. Suponemos que habrá de todas las opiniones. Nosotros ya hemos cumplido.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 7 |
| MOVIMIENTO | 7 |
| SONIDO | 6 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 6 |
| RELACION c/p | 7 |






# COP-OUT
**Mikro-Gen**
**Joystick/teclado**




Cop-Out es el último programa de los creadores de Frost byte, La batalla de planetas, etcétera...

Nuestro protagonista es un intrépido policía que patrulla con mucho celo. Desde pequeñito "su papá" le enseñó lo que era el bien y el mal y cuando contaba tan sólo con catorce añitos le enseñó a manejar el revólver reglamentario. A la edad de dieciocho ingresó en la academia más loca y tarada del condado de New Jersey. Aquí siguió aprendiendo al lado de sus compañeros hasta que decidieron licenciarle por aburrimiento. Por aquel entonces ya tenía una miopía de órdago para arriba y debido a esta pequeña tara se había cargado a la mujer de la limpieza de la comisaría, al inspector jefe, a un par de vacas a las que por equivocación acusó de atraco a mano armada y a la mascota del pelotón cuando corría detrás de unos violadores. Y éstos eran solamente los reconocidos, ¡claro!, a saber lo que había ocurrido con la mujer del sargento, la burra de intendencia, el cartero de correos y el lechero. Por último decidieron ponerle unas gafas blindadas y atornillárselas al cuello (era una montura especial de poner y no quitar jamás) para ver si lograban corregir su demencial celo y más demencial aún, puntería.

Desde entonces cuando patrulla todos se esconden, todos menos los que están ansiosos de acabar con él; (el marido de la señora de la limpieza, la mujer y el hijo del inspector, el dueño de las vacas, las amantes del canario que se cargó en la comisaría cuando se le disparó el arma, el Cuerpo de correos, la Central lechera de New Jersey y algunos más).




Nuestra misión será defenderle de todos los personajes que le acechan. Nos dispararán continuamente y nos lanzarán botellas. A la vez que les esquivamos deberemos de dispararles y por supuesto acertarles. Si conseguimos aguantar cierto tiempo pasaremos a un segundo nivel y así sucesivamente.

Cop-Out es un programa medianamente original pero bastante entretenido. Los gráficos, como ocurre en casi todos los programas de Mikro-Gen, están bastante cuidados, sin ser excepcionales resultan agradables y vistosos.

El movimiento de nuestro policía y del punto de mira de que disponemos en pantalla es adecuado y no presenta dificultades.

El sonido se reduce a unos cuantos petardeos que simulan el ruido de los disparos. Respecto a la música de presentación sí que no se han tomado muchas molestias. Puede que esté muy bien hecha y todo lo demás pero si no andamos mal de oído resulta que es la misma que tiene el programa de Martech, Samantha Fox Strip Poker. Pese a este pequeño plagio no podemos sino decir que Cop-Out es un juego entretenido.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 8 |
| MOVIMIENTO | 7 |
| SONIDO | 6 |
| ACCION | 8 |
| ADICCION | 8 |
| RELACION c/p | |





# COBRA
## Ocean
### (Joystick/teclado)

Otro programa más de Ocean, pero de los buenos. De nuevo en nuestras pantallas un juego del amigo "Stallone". Cobra está basado en la película "El crimen es una plaga, tú eres la cura" que tuvo sus más y sus menos. En fin, lo del crimen es una plaga está muy bien dicho pero en cuanto a lo de tú eres la cura habrá que verlo. Para empezar tendrás que durar un poco más de lo que hemos durado nosotros.

Tu misión será recorrer ocho barrios, uno por uno, eliminando a todo tipo de maleantes. Si la cosa acabara aquí no andábamos mal del todo pero es que aparte de todo ésto, se nos echará encima el zoológico de Barcelona en pleno (patos salvajes, loros, gatos negros, etc), que agotará inexorablemente nuestra energía. Nuestros enemigos saldrán por todas las partes armados hasta los dientes e incluso nos dispararán desde los edificios colindantes. Tendremos que luchar contra ellos con las manos vacias. Por suerte matando a todo bicho viviente, nos haremos acreedores a diferentes armas, hasta un máximo de tres. También existen varias personas que intentarán ayudarnos, ¡cuidado con ellas! si las matamos por equivocación se nos descontarán puntos.

Los gráficos dee Cobra están bastante bien realizados, son agradables y tienen un colorido acertado. El movimiento es el normal en este tipo de juegos, en general no destaca. La música se hace oír durante el desarrollo del juego y aunque está bien llega a hacerse monótona y repetitiva. Los efectos sonoros se reducen a los disparos y el más logrado se produce en el momento en que nos acaban de matar. Auténtico recochineo.

En general Cobra es un juego entretenido que creemos que no va a decepcionar (como otros) a todos los usuarios que lo estaban esperando como locos.




| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 7 |
| ACCION | 9 |
| ADICCION | 8 |
| RELACION c/p | |




# ELEKTRA GLIDE

**English Software**
**Joystick**




Este es otro nuevo programa en el cual nuestra principal actividad será la de conducir. Para emepezar se nos ofrecen tres tipos de escenarios. Elegido uno de ellos entramos en el juego pasando la acción al interior de un túnel, aquí es donde realmente empezamos a pilotar. Ya fuera de este túnel deberemos seguir la carretera esquivando los obstáculos que nos salen al encuentro (charcos, árboles, unas gigantescas bolas que desde el horizonte se dirigen hacia nosotros botando por el asfalto y unos, también gigantescos, cubos que no botan pero que salen a nuestro encuentro volando).

Recorridos varios tramos y después de superar estos innumerables obstáculos, aparece un avión que por si fuera poco va repartiendo cilindros por la carretera. Posiblemente sean éstos los más difíciles de esquivar ya que lo mismo te aparecen a un lado del carril que a otro.

A la hora de hablar de la calidad, no hay duda de que es alta, sin embargo, personalmente pensamos que quizás es un poco soso. Le hubiera hecho falta algún detalle, no obstáculos que ya hay suficientes, que le diera un poco de chispa.

Técnicamente Elektra Glide representa un gigantesco avance en la simulación automovilística. ¡De veras! la sensación de realidad es muy buena y lo mismo ocurre con la sensación de movimiento.

Por otra parte este simulador cuenta con unas características únicas si le comparamos con los habidos hasta la fecha: pasajes en túneles rectilíneos, extraordinario movimiento del paisaje realizado en 3D, nuevos modos de scroll, etcétera.

En fin, Elektra Glide es bueno, con un gran colorido y un buen sonido pero con una media de adicción no acorde con el resto del programa. Una vez más, cuestión de gusto.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 8 |
| MOVIMIENTO | 9 |
| SONIDO | 8 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 6 |
| RELACION c/p | |



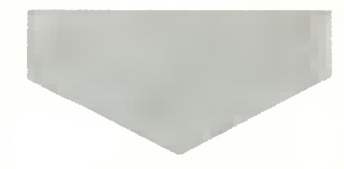

# STAR FIREBIRDS

**Firebird**
**Joystick/teclado**




Como recordaréis en el número pasado no pudimos meteros ninguna fotografía de este programa, ahora ya las tenemos y aquí van. Para los despistadillos haremos también una breve sipnosis del juego. Te encuentras en el espacio a bordo de tu nave espacial que, por cierto, tiene el "warp" averiado por lo que no podrás hacer largos viajes. Te verás acosado por los Firebirds, una raza espacial lista como el hambre ¿? y salvaje como ella sola. ¿La misión? Pues nada hombre, liquidar a todos los marcianos que puedas. Cuantos más te cargues, más tiempo estarás jugando.

Star Firebirds es un programa agradable (con algunos no tienes tiempo ni para respirar) y de una acción trepidante.



| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 7 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 7 |
| ACCION | 9 |
| ADICCION | 8 |
| RELACION c/p | 10 |

# YIE AR KUNG FU II

**Imagine**
**Joystick/teclado**




Alguien dijo una vez que nunca segundas partes eran buenas, por esta vez al menos se ha equivocado. Yie ar Kung Fu II hace honor a la primera parte.

Para empezar, nosotros somos Lee-Young, un gran maestro en las artes del Kung Fu, sin embargo nuestros enemigos son tan habilidosos o más que nosotros; con esto queremos decir que es muy posible que la mayor parte del tiempo nos encontremos tumbados en el suelo agitando las piernas, como energúmenos, al aire, si no lo creéis esperar un poco. Para empezar saldrá a nuestro encuentro una manada de enanos luchadores, en realidad nada serio, nuestros problemas empiezan a hacerse patentes a partir de aquí y todo gracias al señor Yen-Pei, el primer salvaje que aparte de usar los pies y las manos, tiene en su cabeza un látigo de verga de toro (je, je, je...) de "apaga y vámonoss". Si pasamos de este pájaro pode-

# TERRA COGNITA

**Code Masters**
**Joystick/teclado**




He aquí otro gran programa a precio excepcional. Tierra Cógnita es un juego de los que podríamos llamar buenos, bonitos y baratos, porque de lo que no hay duda es de que es bueno.

El juego se contempla a vista de pájaro (igual que Xevious, 1942, etc.) y la acción transcurre en línea recta, siempre hacia adelante esquivando obstáculos y enemigos que vuelan hacia nosotros sin parar.

Nuestra misión no es precisamente fácil y deberemos de ser capaces de superar nada más y nada menos que 100 pantallas antes de encontrarnos con la nave nodriza que nos está esperando al final del recorrido.

Durante el trayecto encontramos prácticamente todo lo necesario como para subsistir, pero también encontraremos robots enemigos y naves que avanzan a nuestro encuentro para destruirnos. Existen también infinidad de obstáculos estáticos, fijos, que son bloques colocados en diferentes zonas de la superficie y que al colisionar con ellos provocarán nuestra destrucción. Sin embargo, no todos los bloques son mortales, algunos, los señalados con una "F", nos proporcionarán Fuel, los bloques señalados con una "L" te darán una vida extra, otros te proveerán de bonos y puntos también extras, sin embargo, otros te harán comenzar desde el principio.

Es muy importante controlar el Fuel, para ello tienes en la parte superior de la pantalla, una barra horizontal que te orientará. Coge a tu paso todo el combustible que puedas. Hay también unos bloques portadores de campos generadores de fuerza, recógelos y serás invencible durante cortos períodos de tiempo.

En fin, será muy difícil pasar las 100 pantallas pero merece la pena intentarlo. Terra Cógnita es un gran programa con unos gráficos bien realizados y muy agradables. El movimiento de nuestra nave es bueno y sólo puede controlarse mediante joystick.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 7 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 7 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 8 |
| RELACION c/p | |

mos sentirnos satisfechos. Pero claro, él no es el único y los que vienen detrás son peores. Cada uno de ellos con una característica especial: Lang-Fang es el segundo bestia que encontraremos, le siguen Po Chin, Wen Hu, Wei Chin y sus boomerangs, Mei Ling lanzador de puñales, Han Chen con sus simpáticas bombitas y por último Li Jen amigo de truenos y rayos. Como veis poca cosa, sobre todo si tuviera unas 200 vidas. Nada, que no hay forma de pasar por encima de esta pandilla de bestias amongolados.

Para nuestra fortuna hay varias formas de conseguir energía, por ejemplo, reúne cinco hojas de té y conseguirás una taza de energía que te vendrá muy bien para aguantar la paliza que te van a dar, al menos, durante un corto período de tiempo.




Yie ar Kung Fu II es un buen programa, con unos gráficos cuidados, al igual que la música y los efectos de sonido. Como conclusión un juego muy en la línea de su antecesor, entretenido y bueno.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 9 |
| ACCION | 9 |
| ADICCION | 8 |
| RELACION c/p | |

# ROGUE TROOPER

**Piranha**
**Joystick/teclado**

Otro héroe de los cómics en la pantalla de nuestro ordenador. ¡Es la moda! Rogue Trooper es una creación del famoso cómic británico 2000 AD.

Resulta que nuestro intrépido guerrero es el único superviviente de la masacre Quartz. (¿No os decíamos que es un gran héroe?), en la cual murieron todos sus compañeros miembros, como él, de la Infantería Genética.

La misión de Rogue es hallar las pruebas que juzguen al traidor que provocó la masacre. Deberás de buscar y encontrar por la superficie de la Tierra Nu, ocho cintas en las que se hallan éstas. Tendrás que explorar el planeta devastado por la guerra y luchar contra todos los soldados que te salgan al paso.

En tu misión contarás con la ayuda y la compañía de tres de tus seguidores convertidos en Bio-chips: Helm, Gunnar y Bagman cuyas voces sintetizadas te animarán a seguir en la búsqueda.

En la parte superior izquierda de la pantalla se encuentra la Computadora de Combate que, aparte de ofrecerte un pequeño mapa del planeta, te indicará el nivel de munición, la fuerza, el número de cintas que tienes, los kits que te ayudarán a sobrevivir y la puntuación.

Encuentra las cintas y regresa a la base de lanzamiento por el mismo lugar por el que habías ido.

Rogue Trooper es un programa con unos gráficos bastante cuidados aunque con poco colorido. Dependiendo de la zona en la que nos encontremos, la pantalla será de un color u otro. El movimiento de los soldados es un poco artificial pero no está mal. Quizás el mayor defecto sea la excesiva sencillez del juego. De todas las formas, primero hay que acabarlo.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 8 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 6 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 7 |
| RELACION c/p | |






# THE LEGEND OF KAGE

**Imagine**

**Joystick/teclado**

De la mano de Imagine ha llegado a nuestra redacción una aventura apasionante, The Legend of Kage y además le ha gustado tanto al dire que nos ha hecho sacar las vidas infinitas y terminar el juego.



**La historia**

Todo empezó en la lejana China, cuando la hija del rey Chu-Li (no sabemos si tiene algo que ver con Falcon Crest) Chu-Chang se enamoró de un joven príncipe hijo del rey de Mongolia. Pero Tang-Chu, el malvado, quería conquistar el amor de Chu-Chang y decidió raptarla. Un día, los enamorados, fueron a pasear al bosque (a cazar "gamusinos") y cuando estaban en lo mejor se presentaron los esbirros de Tang-Chu y secuestraron a la princesa. El príncipe no dudó ni un solo momento, y subiéndose los pantalones, se armó de valor y se dispuso a rescatar a su princesita.

El juego se desarrolla en tres lugares: en el bosque, en el río y en el templo.

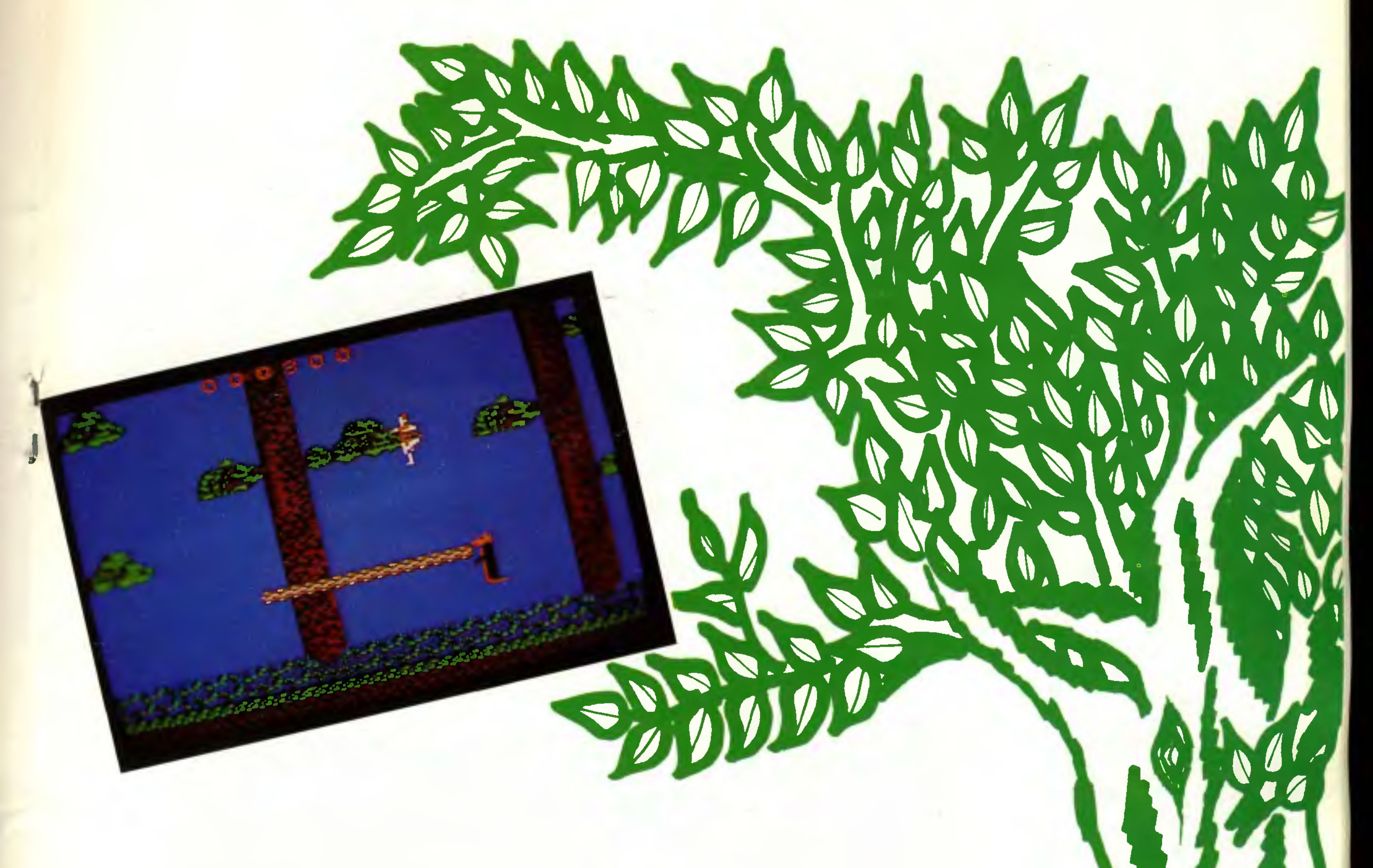
En el bosque: aquí aparecerán esbirros de Tang-Chu por todas partes. Para poder salir del primer nivel deberemos dirigirnos hacia la izquierda, en esta dirección nos saldrán dragones que no cesarán de lanzarnos grandes llamaradas con la sana intención de tostarnos un poco. A mitad de camino encontrarás al pañuelo de la princesa, ¡cógelo!, te ayudará a matar a todos los dragones y esbirros que haya por medio. Para complicarte más la vida, Tang-Chu, que aparte de gamberro también es brujo, nos lanzará maleficios en forma de relámpagos.

Cuando no puedas avanzar más hacia la izquierda quédate matando a todos los enemigos que veas venir, al cabo de un rato, verás como nuestro héroe pasa de nivel el solito.

En el río: aquí tendrás que hacer lo mismo que en la primera fase, tienes que dirigirte hacia la izquierda aguantando el ataque de todos tus enemigos. Estos salen endemoniadamente del río con muy mala cara y con ganas de dar palos.

Avanzando, llegarás a una especie de mina donde hay varias vías, súbelas dirigiéndote a la izquierda hasta que por fin llegues a la última zona, el Templo.

En el Templo: todo el templo está perfectamente vigilado por los esbirros y sobre todo por los temibles dragones. Tendrás que ir avanzando de izquierda a derecha, subir unas escaleras y una vez que estés arriba, verás a tu princesa atada a una columna. Ve hacia ella pero no te olvides de tus enemigos. Ponte a su altura, pulsa el joystick hacia abajo y estará liberada. ¡Lo has conseguido! Ella te cogerá de la mano y volveréis al bosque a conti-



nuar lo que habíais comenzado. Sin embargo, el malvado Tang-Chu seguirá en sus trece y... Lo demás lo descubriréis vosotros. Esperamos que os guste.

Los gráficos de The Legend of Kage no son todo lo buenos que desearíamos, son sosos y carecen de detalles que los hagan atractivos, aunque destacamos el efecto de los truenos que está bastante logrado. El movimiento no es tampoco ninguna maravilla. Quizá lo mejor del juego sean los efectos sonoros. En fin, pese a todo ésto, el nivel de adicción se mantiene en una posición respetable.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS ............. | 6 |
| MOVIMIENTO.......... | 7 |
| SONIDO ............... | 8 |
| ACCION ................ | 7 |
| ADICCION ............. | 7 |

## CARGADOR DE VIDAS INFINITAS PARA LEGEND OF KAGE

Teclear el cargador y grabarlo con el nombre de LEGENPOK. Para jugar sustituir el cargador por el primer fichero del programa y correrlo con RUN.

### CARGADOR

```
5 'cargador LEGEND OF KAGE
10 MODE 0:BORDER 0:GOSUB 30:LOAD "!KAGE0"
20 OPENOUT "A":MEMORY  &4FF:CLOSEOUT:LOAD
"!KAGE1":POKE &3A6E,&FF:CALL &800
30 FOR A=0 TO 15:READ K$:INK A,VAL("&"+K$
):NEXT:RETURN:DATA 0,D,1A,C,1B,9,12,A,14,
1,2,B,F,10,3,6
```




# STAR GLIDER

**Rainbird**

**Joystick/teclado**

Nos encontramos ante otro programa de los predispuestos a colocarse en los primeros lugares en los ranking de éxitos. Un programa muy del tipo de Elite o de Tau Ceti y posiblemente con tanta o más calidad que los mencionados. Star Glider es una fabulosa aventura espacial.

Con el programa se suministra, al igual que en Elite, un folleto que resulta de mucha ayuda para controlar el juego y saber a qué atenernos en todo momento.

Tú estás al mando del Airborne Ground Attack, única nave que ha sobrevivido a la invasión de Novenia, equipada con lasers y un número limitado de misiles. Su forma es muy singular y sólo podrás verla en el momento en que entres en un silo de misiles. El Airborne Ground Attack es una especie de torpedo con alas que no cesan de batir.

Al comenzar el juego lo más probable es que nos veamos atacados por todo tipo de naves, pero no lleva a nada pasarte las horas muertas repeliendo sus ataques. Nada más empezar lo mejor que puedes hacer es entrar en el silo de misiles que encontrarás en la zona, búscalo y acércate despacio a él; según te vayas aproximando verás unas compuertas que se abren y se cierran, centra la nave y en el momento que estés pegado al silo acelera. Una vez en el interior podrás cargar tus depósitos de munición y pedir información a la computadora, aquí podrás ver el aspecto que tiene tu nave y el de todas las demás. Para poder luchar con eficacia contra los Egrons es mejor que tomes nota sobre las características primordiales que te da la computadora cada vez que aparece una nave. Aprende a conocerlas y sabrás el peligro que representa cada una y de qué forma combatirlas.









Otra cosa muy importante es el combustible, como comprobarás el que lleva tu nave no dura de por vida, por ello tendrás que buscar una especie de oleoductos que te lo suministrarán. Para cargarlo tendrás que deslizarte por debajo de ellos a baja velocidad, la única forma de comprobar si está entrando combustible en tu depósito es estar atento al indicador de nivel, si ves que no carga vuelve a intentarlo hasta que lo llenes.

Gráficamente Star Glider es muy bueno y le pondríamos un diez si no fuera porque hemos decidido que algunos de los gráficos son demasiado simples. Muy acertado el colorido, que por otra parte podemos modificar gracias a una opción del programa que se nos presenta al

presionar la tecla de Escape para parar el juego. El movimiento es sensacional y se puede destacar el batir de las alas, tanto de nuestra nave como de algunas enemigas. Los efectos de sonido también se han cuidado consiguiendo una gran ambientación.

Concluyendo, si te ha gustado Elite, este programa te encantará.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 9 |
| SONIDO | 8 |
| ACCION | 9 |
| ADICCION | 9 |
| RELACION c/p | |



# N.E.X.O.R.

## Design-Design

### Joystick/teclado

Nexor son las siglas de Investigaciones experimentales y operacionales Nemesis. ¿Pero qué es exactamente todo esto?

Durante la etapa posterior a la guerra Andromedana las Fuerzas Armadas de la Tierra, una vez que expulsaron a los invasores de casi la totalidad de su galaxia, se encontraron frente a frente con un grupo de andrómedas que ocupaban sistemas defensivos. Este último reducto de Andrómeda, la fortaleza de Orión, era inexpugnable. La única forma de reducirla era cortar el suministro que se realizaba por medio de un enlace hiperspacial. Este fue el motivo que impulsó a crear Nemesis. Acabado el proyecto tuvo lugar una conferencia donde se reunió el personal militar y técnico de N.E.X.O.R. para decidir cómo y cuándo debían desplegar Nemesis. Mientras esto ocurría los andrómedas comenzaron el ataque contra este planeta reduciéndolo casi por completo.

**La misión:**

El único superviviente de NEXOR ha sido el jefe de seguridad. El aparato Nemesis estaba constituido por cinco módulos y solamente dos de cada tipo estaban acabados. Nuestra misión será evitar que los diez módulos de Nemesis y las cintas magnéticas que contienen los planos caigan en manos del enemigo, éste es el principal objetivo. Tienes que poner en marcha el M. T. B. (haz de traslado de material) buscando un panel de control suplementario para dicho M. T. B., localizar los planos y enviarlos por el haz a un lugar seguro. Hecho esto queda recuperar los diez módulos Nemesis. Precisamos por lo menos uno de cada tipo para reconstruir el arma y empezar el ataque. Si un módulo cae en poder de los andrómedas puede ser destruido pero tenemos un límite de tiempo para ello.

NEXOR, gráficamente hablando es una mezcla de Batman y Knigh Lore, si pasamos esto por alto tenemos unos gráficos estupendos. La impresión general es buena, sin embargo, el sonido es un poco pobre. NEXOR puede ser un programa original pero nosotros no nos atrevemos a decirlo, a vosotros os toca, si os gusta ya es suficiente.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 7 |
| SONIDO | 6 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 7 |
| RELACION c/p | 8 |



# BOMB JACK II

## Elite

### (Joystick/teclado)




No hace mucho que apareció Bomb Jack, sin embargo, ya nos encontramos con la segunda parte del divertido juego del supergato. Bomb Jack II es bastante parecido a su antecesor, pero también bastante más difícil y menos manejable. A diferencia de la primera versión, aquí ya no podemos desplazarnos a lo largo y ancho de la pantalla sino que sólo podremos saltar de plataforma en plataforma y siempre que estén o bien encima o debajo nuestro, o bien en una perfecta horizontalidad. O sea, el movimiento de Jack sólo puede ser horizontal o vertical pero siempre que en nuestro trayecto se encuentre alguna plataforma. A su vez en éstas se hallan depositados unos sacos (recordemos que en la primera parte eran bombas) que tendremos que ir recogiendo a la vez que esquivamos a los lagartos y demás criaturas que nos salen al encuentro.

El sonido es exactamente igual al de la primera parte. Los gráficos son vistosos y con mucho colorido, pero como es lógico, sin grandes detalles. El movimiento y control de nuestro gato es bueno y no produce complicaciones.

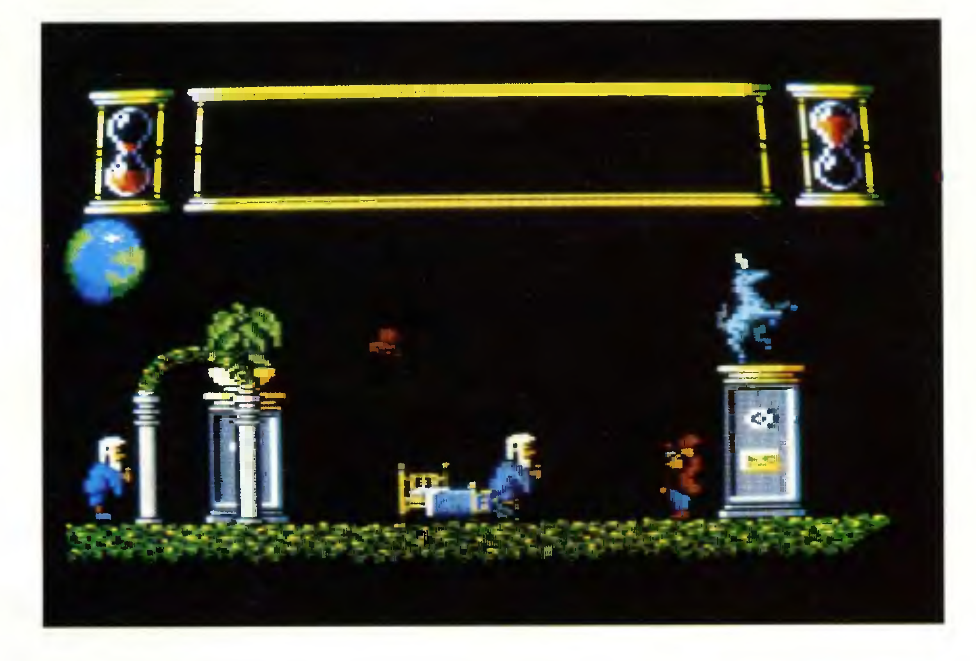
Para terminar os diremos que ambas versiones son muy parecidas, pero a nuestro juicio la primera es superior, incluso en adicción.

Bomb Jack II es un juego de arcade bueno pero vista la primera parte podía haber sido mejor.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 8 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 8 |
| ACCION | 8 |
| ADICCION | 7 |
| RELACION c/p | |




# HEARTLAND
**Odin**
**Joystick/teclado**



Heartland ha sido de esos programas que se anuncian durante una eternidad y por fin aparecen a los 1.000 años. Menos mal que por lo menos los creadores del juego han sabido comportarse y nos han puesto en las manos un programilla bastante majo.

Empezaremos contándoos la película para que os enteréis un poco del asunto. Eldtritch, un brujo como tantos otros pero en bueno, ha abandonado Heartland dejando todos sus conocimientos, acumulados durante el paso de los tiempos y después de luchar en mil batallas y vérselas con cientos de personajes perversos, en un libro con el fin de que las fuerzas del mal no se adueñen de Heartland.

Durante su azarosa vida de brujo, Eldtritch tuvo que luchar con Midan, llamado el Guerrero Negro. Midan era el peor enemigo del mago y conocedor de los planes de éste arrojó el último capítulo del libro a los siete vientos, pero astuto como un zorro, Midan ha esparcido por Heartland páginas falsas.

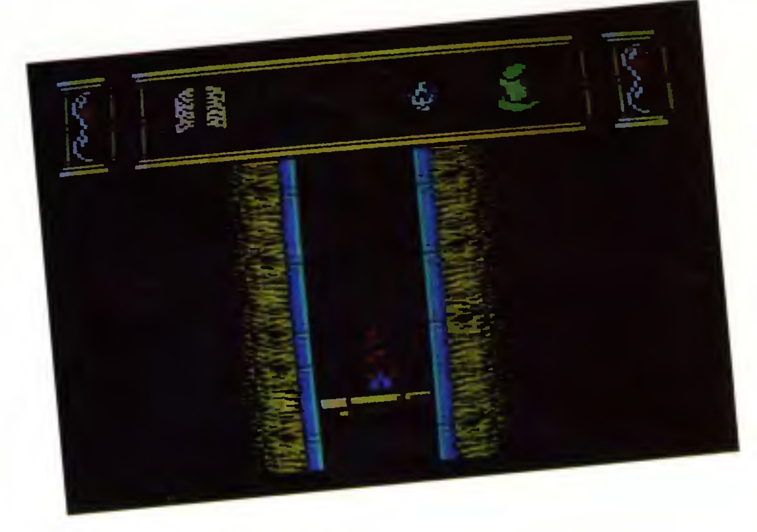
Tu misión será encontrar las seis páginas verdaderas y destruir las otras seis falsas antes de que el Guerrero Negro se adueñe de la situación.

El juego tiene cinco zonas comunicadas entre sí por entradas, algunas de las cuales te conducirán a ascensores. Tendrás que recorrerlas todas para localizar las seis páginas verdaderas y destruir las seis falsas. Es muy probable que encuentres prácticamente en todas las pantallas a dos personajes barbudos que no cesarán de darte la paliza, podrás deshacerte de ellos pero por un tiempo muy limitado. También aparecerán varios objetos volando, algunos te proporcionarán armas, otros te agotarán la energía rápidamente, las burbujas sin embargo te la proporcionarán y las estrellas te protegerán de los dos barbudos.

Al comenzar a jugar apareces en tu habitación, acompañado, como no, de los pestilentes sicarios de Midan.

Como ya hemos dicho el juego consta de cinco zonas diferentes, en cada una de las cuatro primeras encontrarás dos páginas y en la última cuatro páginas de golpe. Como sólo puedes llevar seis páginas juntas tendrás que ir destruyendo las falsas para tener sitio para las verdaderas.

Respecto a los indicadores, se encuentran en la parte superior de la pantalla y nos indican el tiempo, la energía, los hechizos que llevamos en ese momento y las páginas. Según tenemos contacto con los objetos peligrosos o con los barbudos y se nos vaya agotando la energía, veremos también la asquerosa cara de Midan, feo como él solo.



Por último los detalles técnicos. Gráficos buenos y bonitos, sonido y efectos estupendos, movimiento a la altura de las circunstancias y adicción bastante en consonancia con el resto de las puntuaciones. Heartland es una aventura buena y entretenida.

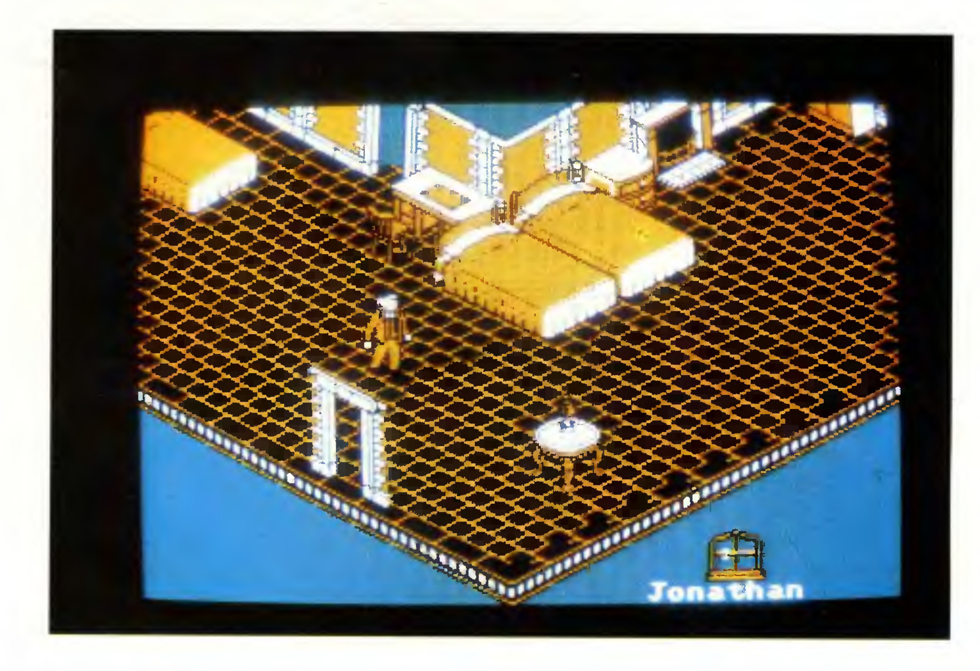


| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 8 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 8 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 7 |
| RELACION c/p | |

# NOSFERATU

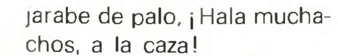
## PIRANHA

¡¡Uuuaaaauuuuu! Terrorífico. Piranha nos ha echado la maldición del vampiro. ¿Seremos capaces de escapar de las garras de Nosferatu? Bueno, sería más propio decir de los colmillos ¿no? ¡Bah!, da igual, el caso es que lo más apropiado será hacernos con una buena cantidad de ajos, alguna que otra estaquita y ¡cómo no! con la consabida cruz.



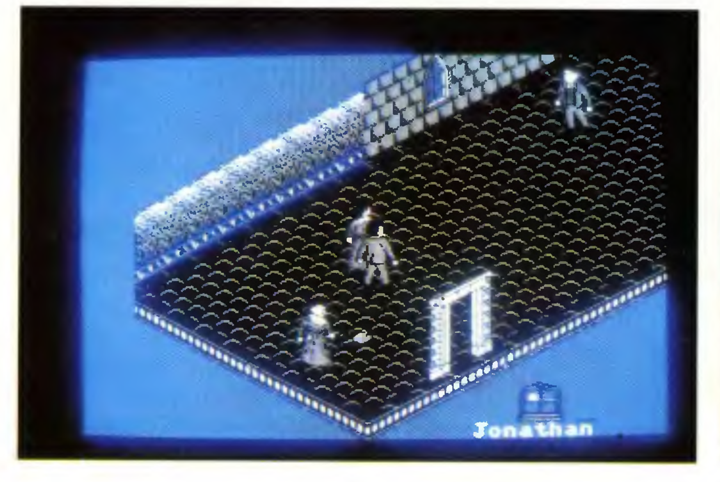

Nosferatu, muerto de hambre, pero sobre todo muerto ¿eh? se ha invitado él solito a una sangría que con sólo imaginársela se le hacen los dientes agua... y lo único que se le ha ocurrido ha sido tomarnos por cocteleras. ¡¡Huid mortales!! ¡¡Huid!! Que llega Nosferatu el vampiro. Pero... ¿Quién ha hablado de miedo? ¿Desde cuándo unos valientes como vosotros piensan en salir corriendo con el rabo entre las piernas? Por favor colegas, seamos serios, a ninguno nos gusta la cara pálida ¿verdad? Entonces... ¿Huir o luchar? ¡Ay madre! ¡con los colores que tenía yo de pequeño, las mejillas más sonrosadas del pueblo! ¡Pues no te quema el tío este que quiere dejarme blanco como la leche! ¡Ay, que colmillos pero si es que parecen...!

Lo que oís, mucho cuidado y a ser buenos ¿eh?, que si no, llegará papá Nosferatu y os emplumará para el resto. libraros de Nosferatu, el vampiro más feo, más malo y más pálido de la historia de los vampiros. Y si se resiste, no os andéis con bromas, morderle vosotros a él (juaaa...) a ver si le gusta el jarabe de palo, ¡Hala muchachos, a la caza!





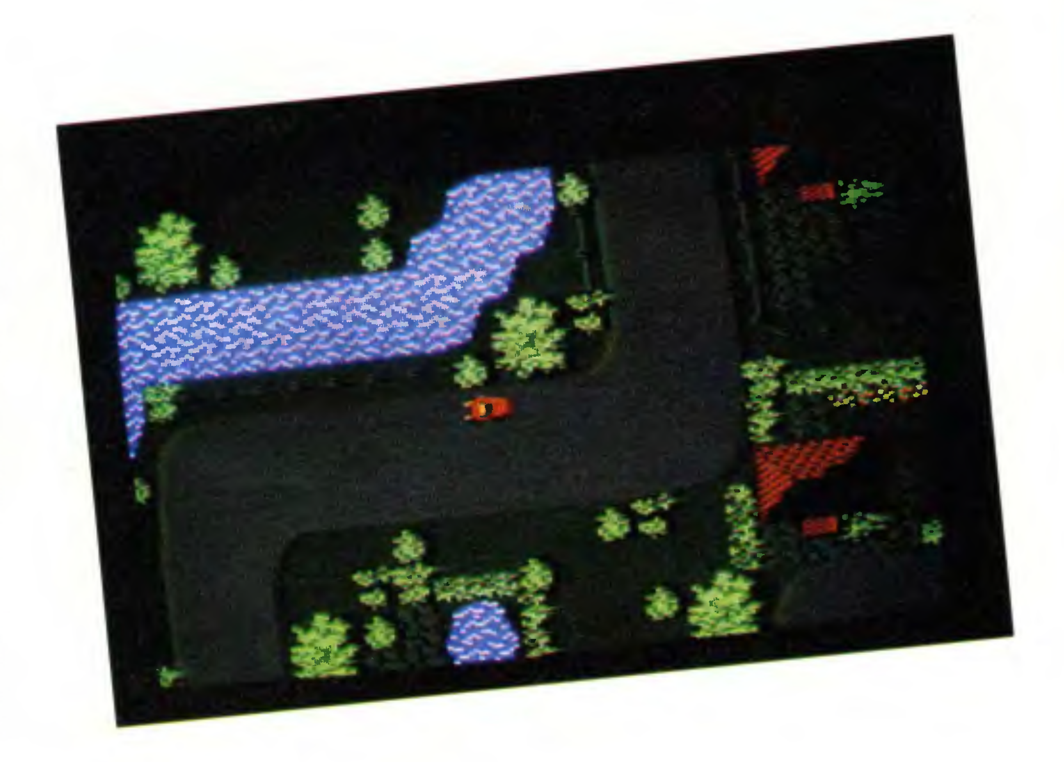
| | |
|---|---|
| GRAFICOS ............ | 9 |
| MOVIMIENTO ....... | 8 |
| SONIDO .............. | 7 |
| ACCION .............. | 8 |
| ADICCION ........... | 8 |
| RELACION c/p | |






# STREET MACHINE

**Mind Games España, S. A.**
**Joystick/teclado**



Street Machine es un juego de coches que nos ha gustado bastante, en cierta forma, nos ha recordado a un antiguo programa que había en las máquinas recreativas que incluso tenía un volante. En ésta cada vez que teníamos que tomar una curva debíamos hacer girar el volante como un loco, pero sin sujetarlo con las manos. Aquí, el efecto que realiza el coche al tomar las curvas a gran velocidad es el mismo que el de aquella máquina con volante.

En Street Machine conducimos un turbo con una potencia exagerada y nuestra misión consiste simplemente en superar una carrera que consta de tres etapas.



### Primera etapa

La primera etapa la realizamos con un día estupendo, un día de verano con un sol abrasador y por supuesto la carretera seca. Si conducimos con un poco de habilidad pasaremos esta etapa tranquilamente. En nuestra ruta encontraremos otros vehículos que en cierta forma nos van a perjudicar, hay que intentar esquivarlos.

### Segunda etapa

La segunda etapa se hace un poco más peligrosa que la primera. Aquí ya no conduciremos de día y con la carretera seca, todo lo contrario, tendremos que hacerlo de noche y con una tormenta de "aquí te espero". En pocas palabras, conduciremos en una noche de perros, con lluvia, con truenos y relámpagos que pondrán en peligro nuestra permanencia en la competición.

### Tercera etapa

Superada la segunda etapa, como es lógico, nos encontramos con ésta que ya nos pone las cosas bastante peor. Aquí conduciremos de día pero para nuestra desdicha la nieve cubre todo el circuito y las carreteras están heladas. Curva a la derecha, patinazo a la izquierda, curva a la izquierda, patinazo a la derecha. Divertido ¿no? Pues no.

Cada etapa tiene su tiempo límite y se presentarán los segundos (esto de los segundos es un decir fitipaldis) tomados para terminar cada vuelta en un panel de campeones. Al acabar cada vuelta el mejor tiempo global pasará a la parte superior del panel.

El número de jugadores varía entre 1 y 8, así que ya sabéis, hasta 8 podéis competir y demostrar vuestras habilidades automovilísticas.

### El manejo del coche

El manejo de nuestro vehículo variará según las condiciones meteorológicas. Para los novatos, no es procedente circular a grandes velocidades; una vez que te hayas convertido en un piloto avezado, disfrutarás provocando patinazos y dejando el coche libremente para dominarlo en el último momento.

Los choques a gran velocidad son mortales y provocarán la explosión del automóvil; si circulas a baja velocidad podrás continuar pero ten en cuenta que los golpes






con el terreno o con los otros coches, van provocando un desgaste general. Cuando los daños en tu vehículo alcancen un nivel alto, éste comenzará a petardear y a echar humo blanco, llegará el momento en que los daños sean tan graves que tengas que parar a reparar el coche. Para esto tienes también el tiempo limitado, retrasándote en la clasificación general. Es necesario tener un conocimiento mínimo de los coches ya que a la hora de arreglar una avería en un corto espacio de tiempo no puedes pasar el tiempo disponible reponiendo el parachoques, teniendo medio motor deshecho, tendrás que reparar las partes esenciales más perjudicadas y muy rápido. La tabla de mantenimiento o de reparación aparecerá cada vez que tengas una avería y al acabar cada vuelta. Para realizar las reparaciones oportunas tendrás que desplazar el cursor sobre la pieza dañada y permanecer sobre ella hasta que reduzcas el porcentaje de daños. Si al acabar el tiempo de reparación te queda una pieza clave con un porcentaje de avería superior a un 79 %, terminará tu carrera.

Street Machine es un juego entretenido. Los gráficos están muy bien realizados, son bonitos y tienen un gran colorido. Los efectos especiales han sido muy cuidados, consiguiendo una ambientación perfecta. Creemos que os va a gustar.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 8 |
| MOVIMIENTO | 9 |
| SONIDO | 7 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 7 |
| RELACION c/p | 8 |

# FIVE A SIDE
**Mastertronic**
**Joystick/teclado**

Five a Side es un programa más de fútbol pero, como es costumbre de Mastertronic, con un buen precio. El programa en sí no está nada mal, los hemos visto mejores, por supuesto, pero ya decimos que al precio que se venden no se pueden poner peros... Incluso es posible que sea mejor que algunos que se venden o han vendido bastante más caros.

Los gráficos son muy corrientes pero tienen un gran colorido. El movimiento de los jugadores está bastante bien y con un poco de suerte podrás meter algún gol en la portería del contrario.

Podemos jugar contra el ordenador o contra un amigo usando uno el joystick y otro el teclado.




Lo que nos ha sorprendido un poco de este juego es la música de presentación, no sé si es que estábamos en ese momento predispuestos, pero nos ha parecido buena y muy agradable. Un momento... rectificamos, el juego no sabemos si valdrá el poco dinero que cuesta pero sólo por la música ya se puede comprar. Hemos dicho.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 6 |
| MOVIMIENTO | 7 |
| SONIDO | 9 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 7 |
| RELACION c/p | 10 |

# MANDRAGORE

## Infogrames

**Joystick/teclado**

TEST ACCION A.A

Erase una vez una lejana comarca donde sólo reinaba tranquilidad y bondad. Una lluvia de estrellas fugaces se abatió en la región y el buen rey de Mandragore recibió en la cabeza el golpe de un meteoro que le fue fatal. Desde entonces el desorden y el daño se instalaron en aquel país antiguamente feliz y Mandragore se encuentra bajo el mando del señor Yarod-Nor. La princesa Syrella erra por el país en busca de su padre que se ha consagrado al culto de la llama sagrada. Para que su búsqueda llegue a fin, tendrá que encontrar el enigma del torreón de Yarod-Nor, pero éste no se puede solucionar si antes no se ha dilucidado los nueve enigmas de los otros torreones. Para ello tiene que formar equipos de cuatro personajes.

Al comenzar el juego te encuentras con un menú de tres opciones. La primera es Aventura de Syrella, en la cual jugarás con el equipo seleccionado previamente. La segunda es para seleccionar tu equipo. Y la tercera para continuar una aventura empezada con anterioridad. Si escoges la primera opción puedes empezar a jugar. Si eliges la segunda, entonces te encuentras con un cuestionario en el que debes repartir 80 puntos según las características que quieras dar a tu personaje. Las características entre las que deberás repartir los puntos son: constitución, fuerza, inteligencia, sabiduría, destreza y aspecto. Después eligirás la raza: humano, hobbit, elfe... y el oficio: guerrero, ranger, mago, sabio, ladrón y trovador. Y para terminar decidirás el sexo y el nombre de tu personaje. El juego cargará entonces y dispondrás de tu equipo para cualquier acción. A la derecha de la pantalla tendrás constantemente visible la situación de tu grupo, la vida que les queda, etc., cada uno con un número, del 1 al 4. Debajo hay cuatro letras (A, B, C y D) en las cuales se colocará el nombre de cualquier objeto visible, cuando lo haya.




En Mandragore existen más de una docena de villas donde podrás comprar comida o lo que necesites y lo mismo podrás vender. También hay 10 castillos, cada uno de ellos con 30 habitaciones y mazmorras.

A tu equipo lo puedes controlar con las teclas 1, 2, 3 y 4, usando cada una para el personaje que tiene asignado. Por ejemplo: si tú quieres hacer que Syrella ataque, tendrías que teclear 1 y después las dos primeras letras del verbo que quieres usar, en este caso AT, si quieres hipnotizar sería HI y así para todos. Claro está que seguido de estas dos letras, tendrás que poner alguna más para acabar la orden, por ejemplo a quien quieres atacar o hipnotizar.

Mandragore, como es evidente, es un programa de roles o papeles. Esto es que vamos actuando con varios personajes, desplazándolos, haciendo que realicen acciones individuales.

La forma de juego está diferenciada en dos partes. La primera es una vista general donde desplazaremos a una figura al lugar que deseamos. La segunda se torna cuando entramos en una villa o en un castillo o cuando encontramos a algún personaje, en este caso desaparece el anterior panorama general y nos encontramos con nuestro equipo dispuesto a lo que sea.

Para finalizar, sabed que Mandragore es el primer juego de papeles francés, que ha recibido el premio ARCADA otorgado por el Ministerio de Cultura de Francia.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 6 |
| MOVIMIENTO | |
| SONIDO | |
| ACCION | |
| ADICCION | 7 |
| RELACION c/p | |

# MISSION ELEVATOR

## Eurogold

**(Joystick/teclado)**

Mission Elevator es un programa que no podemos menos que tachar de original. Sí, posiblemente ese sea el calificativo más adecuado. Pero no queda ahí todo, estamos ante un juego realmente bueno y simpático.

Resulta que una de las Unidades de Inteligencia Central del FBI ha sido atacada por un grupo de agentes enemigos. Después de duras luchas los espías enemigos lograron adueñarse del hotel, sede de la citada unidad.

El propósito de estos señores estaba claro, querían chantajear al gobierno. O liberaban a un número de espías prisioneros por el FBI o las oficinas de la Unidad de Inteligencia Central serían voladas. Visto esto y antes de tomar ninguna decisión los mandos superiores del FBI se pusieron en contacto con un especialista en computadoras. Este agente fue capaz de localizar el dispositivo electrónico de la bomba que estaba en la planta 62 e incluso comenzó la búsqueda del código que pararía el dispositivo, antes de ser finalmente descubierto, apresado y depositado en la base del hotel. Por el camino el agente del FBI dejó pistas que deberemos buscar ya que juntándolas conseguiremos el código que parará el dispositivo electrónico de la bomba. Para esa nueva tarea el Cuartel General decide poner a trabajar a su superagente Trevor. ¡Tú eres Trevor! y tu misión, como ya habrás podido deducir, es encontrar el código y preparar el camino para, más tarde, subir a la planta 62 y desactivar la bomba.

El hotel está dividido en unidades de 8 plantas cada una. Dentro de cada una de estas unidades podrás moverte gracias a los ascensores. Para pasar a la siguiente unidad necesitarás usar la salida de emergencia. Pero esto no es tan fácil ya que para poder usar esta salida necesitas una llave que tiene el portero, el cual se encuentra escondido en una de las habitaciones del hotel. Asimismo para encontrar al portero necesitas la llave maestra que abre las puertas de todas las habitaciones. No es necesario decirte que detrás de cada puerta pueden aguardarte sorpresas muy peligrosas.

Para parar el contador de tiempo necesitas el código que consiste en 16 partes. Encontrarás dos partes por cada una de las 8 plantas. Cada parte del código te especificará una dirección. Para desconectar la bomba necesitarás obligatoriamente todas y cada una de estas 16 direcciones, siendo también muy importante que recuerdes el orden en el que las encontrastes.

Durante tu búsqueda no dejes de revisar todo el mobiliario o cualquier otra cosa que pueda servir de escondite.

Recuerda que tus enemigos saben donde se encuentran escondidos los códigos y que si eres un poco hábil podrás hacerles hablar y conseguir que te digan el lugar. El alcohol hará hablar al tipo del bar pero no olvides que si estás con él tú también estas bebiendo. Puedes acabar con una moña de espanto.

Como véis Mission Elevator es toda una película. Los gráficos de este programa son muy buenos y agradables, repletos de colorido y de bonitos detalles. El movimiento está realizado con gran esmero y no ofrece dificultades. Los efectos sonoros son escasos reduciéndose a los disparos, al ruido de nuestras pisadas, a una descarga de 10.000 voltios en el mismo momento en que se nos ocurre meter los dedos en un enchufe de alta tensión y al impacto de las balas de los agentes enemigos en nuestro cuerpo. Cuando nos alcazan con algún proyectil empezamos a dar vueltas como una peonza. Quizá sea esta la parte más graciosa del juego. De cualquier forma está muy bien conseguida.

Para terminar Mission Elevator nos hará falta paciencia pero merece la pena intentarlo. Es un gran juego con un nivel de adicción bastante bueno y con todos los ingredientes para divertirnos un buen rato.





| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 9 |
| SONIDO | 8 |
| ACCION | 9 |
| ADICCION | 9 |
| RELACION c/p | |

# SCOOBY DOO

Por
Salvador de Sampedro
Paco Salinas



### Cargador

Para que te resulten más fáciles las cosas, hemos preparado este cargador, ya que en juegos como el que nos ocupa es donde estos programejas demuestran toda su eficacia. Tecléalo con cuidado y pásalo a cinta o disco para la posteridad. Para usarlo no tienes más que cargarlo con run "SCOOBY", suponiendo que lo hayas salvado con ese nombre y seguir sus instrucciones. El cargador sólo funcionará correctamente con la cinta original. Los usuarios de disco deberán añadir la línea 85 TAPE.

```
10 '**SALVA DE SAMPEDRO Y PACO SALINAS**
20 '*** para AMSTRAD ACCION  ****
30 MODE 1
40 FOR A=&BF00 TO &BF45:READ B:POKE A,B:S=S+B:NEXT A
50 IF S<>7792 THEN PRINT "¡ERROR EN DATAS!":END
60 INPUT"QUIERES VIDAS INFINITAS(S/N)";A$:IF UPPER$(A$)="N"
THEN POKE &BF34,&C0 ELSE GOTO 80
70 INPUT"NUMERO DE VIDAS (1-255)";N:IF N<1 OR N>255 THEN GOT
O 70 ELSE POKE &BF2D,N
80 INPUT"FASE INICIAL";F:POKE &BF01,F
90 OPENOUT"D":MEMORY 1499:LOAD"!ELITE",&5DC:POKE &649,9:POKE
 &64A,&BF:CALL &5DC
100 DATA &3E,1,&32,&2F,&8F,&c3,&38,&bF,&C9,&3E,&CD,&32,&84,&
76,&3E.0,&32,&85.&76,&3E,&BF,&32,&86,&76,&3E,&C3,&32,&E0,&8C
,&3E,&40,&32,&E1,&8C,&3E,&BF,&32,&E2,&8C,&3E,&C9,&32,&2F,&84
,&3E,5,&32,&83,&76,&AF,&32,&26,&7A,&C3,&E8,&66,&32,&2e,&8f,&
3c,&32,1,&bf,&c
110 DATA &CD,0,&BF,&C3.&EB.&8C
120 SAVE"CSCOOBY":RUN
```

```
VIDAS INFINITAS -POKE &7A26,0
NUMERO DE VIDAS -POKE &7683,N
FASE  POKE &8F2F,N
      POKE &8F2E,N
      POKE &7680,0
      POKE &842F,&C9
```

# Cartas al Director

## Sugerencias, opiniones, quejas...

¿Quieres hacernos o hacerles alguna sugerencia? ¿Quieres expresar alguna opinión o comentar algún hecho curioso relacionado con este mundillo?, ¿Has sido alguna vez protagonista de algún timo o bodrio del soft y quieres contárnoslo? SI ES ASI NO TE LO PIENSES Y ESCRIBENOS.

Por nuestra parte aceptamos todo tipo de críticas ya sean constructivas, constructivas, constructivas o constructivas. Así que olvidaros de las destructivas, corrosivas, denigrantes, etc.

---

## Nos excusamos

El truco que os pusimos en el número pasado, para el CPW, no funciona con los programas Batman y Fairlight. Por otra parte se puele lograr el mismo fin presionando las teclas EXTRA y IMPR, simultáneamente. Publicamos algunas de las muchas cartas que hemos recibido haciendo alusión al error y aprovechamos para que sean ellas mismas las que os contesten. De todas formas, repetimos, mil perdones.

---

Queridos amigos:

Os felicito por vuestra revista aunque mi carta no es precisamente de felicitación sino de crítica, pero crítica constructiva.

La queja va dirigida a la sección de cartas al director y con motivo del artículo que tituláis "Un gran truco para usuarios del PCW".

La verdad es que eso no funciona. Me gustaría saber cómo puedo conseguir el teclado numérico que vosotros mencionáis pues yo lo he intentado con todos los posibles números y no sale nada. Os diré, por último, que como el Batman se carga solo, es decir, que no necesita CP/M la impresora está desconectada. Espero que publiquéis la carta y me déis la solución si es que existe. Gracias.

Cáceres.

---

Hola señor director:

Mi protesta es sobre la calidad de algunos juegos —gráficos— que sacan algunas casas consagradas —Ocean, Imagine, etc...— hablando sobre esta última, el juego —Legend of Kage— para mí, ¡un bodrio! es mi opinión.

Señor director, esto ¿no se les puede hacer saber? ¿No pueden esforzarse un poco más a la hora de hacer un programa para AMSTRAD? Gracias, un amigo.

Jordi Alabert
Barcelona

---

Por falta de espacio hemos hecho un paréntesis en alguna de las secciones, que esperamos hacer fijas, tales como CP/M y ACCION INTERNACIONAL. En el próximo número continuaremos con ellas y estrenaremos otra nueva: CURSO PRACTICO (pero práctico de verdad) DE CODIGO MAQUINA. De interés para todos los aspirantes a crakers de 1.ª categoría. ¿Nos vamos entonando?

### CORRECCION LIGHT FORCE

**Un lector de Barcelona, B. Peso, nos ha escrito para aclararnos un error en las líneas 40 y 60 del cargador de vidas infinitas.**

**Repetimos las líneas corregidas:**

```
40 OPENOUT «A»: MEMORY &5DB:LOAD «LIGHTFOR»
60 LOAD «LF» POKE 25221, &FF:CALL &BE00
```

---

Queridos amigos, como son muchas las cartas que nos han llegado preguntándonos sobre el DISCOLOGY y dónde poder conseguirlo, hemos decidido publicar la dirección para que podáis poneros en contacto con la casa, todos aquellos que lo deseéis. Su precio es de 350 francos, aproximadamente, unas 7.000 pesetas.

MERIDIEN INFORMATIQUE
11, Rue Leandri
83100 TOULON
FRANCE

---

Referente al gran truco de la página 46 del n.º 0 de la copia de la pantalla, no funciona con el juego de Batman por lo tanto resulta mucho más cómodo hacerlo con la tecla EXTRA e IMPR (produce el mismo efecto y es más sencillo de hacer).

Os remito el fichero de definición de las teclas numéricas laterales que modifica única y exclusivamente estas teclas (en modo normal y mayúsculas).

Se ejecuta en CP/M con la instrucción SETKEYS NUMEROS. KEY o bien se introduce esta instrucción en el programa PROFILE.SUB con la cual se produce la redefinición automáticamente al arrancar el disco (no aconsejable para programar pues anula la acción del desplazamiento del cursor dentro de la línea).

Inicialmente utilizaba el teclado numérico lateral (mucho más cómodo de usar en la mayoría de programas que predomina la entrada de datos numéricos) activándolo con ALT + JUST (0) pero cuando tenía que entrar datos alfebéticos al pulsar la M me la interpretaba como un RETURN cosa que no sé si es normal.

Por este motivo creé el fichero que demonimo NUMEROS.KEY que a continuación os listo:

SE CREA CON RPED O CON ED

```
type numeros.key
1  S N "0"
15 S N "1"
7  S N "2"
6  S N "3"
13 S N "4"
14 S N "5"
5  S N "6"
20 S N "7"
12 S N "8"
4  S N "9"
79 S N "."
```

Juan Piqueras Carrasco
Sant Quirze del Valle
Barcelona)

# Educativos

Siguiendo la línea vamos a ver en este número varios programas de ALEA, una compañía española dedicada, casi exclusivamente, a la creación de programas educativos.

## EL DUENDE

Este es el primer programa de la serie Lexa. Está orientado a niños cuya edad oscile entre los 4 y los 5 años, como podréis comprender, dada la temprana edad de éstos, el concurso de los padres es necesario e importante. Ellos tendrán que ir orientando al niño durante el transcurso del programa e incluso, antes de sentar al joven aprendiz delante del ordenador, mirarlo y jugar con él para que entiendan realmente el propósito del mismo y puedan de esta forma hacérselo entender a su vástago.

El objetivo de este programa es la distinción de las letras. El Duende permite que el niño aprenda a identificarlas por su forma y que vea la diferencia existente entre las letras mayúsculas y las minúsculas al igual que su localización en el teclado.

Por otra parte, este programa, incita en cierta forma a la lectura, si bien lo fundamental, en un principio, es que empiece a familiarizarse con la correspondencia existente entre las combinaciones de signos o letras y las imágenes que éstas representan.

Este programa ha sido diseñado para ser utilizado en varias sesiones y su duración queda a criterio de los padres o educadores, según el interés y la atención del niño. Sin embargo, no es conveniente que sean muy largas.

El Duende es un programa de alto nivel pedagógico..




## EL TESORO

El Tesoro es el segundo programa de la serie Lexa y está dirigido a niños con edades entre 5 y 6 años. El objetivo de este programa es el de permitir que los niños reconozcan y escriban las 75 sílabas directas más usuales del castellano. Para ello, el programa presenta 75 dibujos fáciles de recordar, cada uno de éstos se asocia a una sílaba que es la primera del nombre del objeto que representa el dibujo.

Al cargar el programa veremos dos opciones: COFRES e ISLAS. Si elegimos la primera, el ordenador nos pedirá que escribamos las letras de los tres cofres que queramos· localizar, hecho esto podemos comenzar a buscar los objetos. Estos aparecerán en la pantalla y nosotros deberemos de introducir la primera sílaba de su nombre ya que la última nos la da el ordenador como pista. Encontrados los 15 objetos, regresamos al menú.

Si elegimos la ISLA, tendremos que ir adivinando los objetos que se encuentran escondidos en cada cofre. Si no los hallamos todos, no tenemos que preocuparnos porque el ordenador se encarga de animarnos.

Al igual que todos los demás programas de esta serie, El Tesoro está diseñado para ser utilizado en varias sesiones. Es muy importante, durante la primera, narrar la historia del programa al niño, explicar su estructura y enseñarle a manejar el teclado. El padre o educador irá limitando progresivamente sus intervenciones permitiendo que el niño tome la iniciativa.

En fin, El Tesoro es un programa, como todos los de esta serie, dedicado a los niños y por lo tanto sencillo. Sin embargo, el manual y el programa cumplen perfectamente la función que tienen destinada: enseñar progresivamente a los peques de la familia.

## EL TORREON

Este programa es el número 3 de la serie Lexa. Está dirigido a los niños cuyas edades oscilen entre los 7 y los 9 años.

El objetivo de El Torreón es el de ofrecer al niño la posibilidad de eliminar los errores causados por una insuficiente discriminación fonética y ortográfica. Se pretende que el peque aprenda a distingir la relación existente entre ciertas grafías para representar sonidos iguales y al mismo tiempo una misma grafía puede tener sonidos distintos.

Este programa contiene un vocabulario de más de 200 palabras que el niño debe completar. Estas palabras han sido seleccionadas debido a que representan algún tipo de dificultad fonética u ortográfica. Antes de completar cada palabra el niño debe escuchar y repetir correctamente su pronunciación y a continuación elegir entre las opciones presentadas, la grafía que corresponde a esa palabra. Se recogen asimismo ejercicios para corregir la tendencia a no separar correctamente las palabras de una frase.

Como en todos los programas de este tipo, en los que ha de participar activamente el niño, es conveniente trabajar en un clima relajado sin que en ningún momento sea una actividad impuesta.

# TURBO COPIER

## por D.P.S.

Esta vez el asunto es serio. AMSTRAD ACCION y D. P. S. ponen en tus manos un copiador turbo para que puedas hacer copias de seguridad de algunos de tus programas protegidos. TURBO COPIER te va a permitir hacer copias solamente de un grupo de programas, los protegidos por el sistema SPEED LOCK, y no te grabará otros. Pese a esto no estará de más tenerlo y probarlo, porque ¡de verdad!, con algunos funciona.

TURBO COPIER te permite hacer copias de seguridad en cinta o disco de los programas protegidos por el sistema SPEED LOCK, o TURBO. Esta protección se reconoce gracias a que tiene varios factores en común:

1.—Hay dos bloques de carga normal antes de la carga rápida.
2.—El programa suele hacer rayas en el borde a la vez que carga.
3.—Por último, y no muy a menudo, aparece el mensaje: "LOADING: PLEASE WAIT"

### Cómo hacer funcionar TURBO COPIER

Para empezar tendremos que teclear el programa que está en basic (el más largo y que empieza con una línea REM con el titulo y número de versión del programa) y grabarlo en disco con el nombre de COPIER. A continuación encontramos otro listado mucho más corto que comienza con una línea REM con la leyenda DATAS DEL CODIGO MAQUINA PARA TURBO COPIER. Una vez tecleado y comprobado que no hay errores grabarlo también en disco. No os asustéis cuando hagáis un catálogo si encontráis un fichero llamado TURBO. Bien pues no es otro que el último programa que hemos tecleado (DATAS DEL CODIGO MAQUINA PARA TURBO COPIER) y que en el momento en que nosotros lo vamos a grabar automáticamente se renombra y se graba en BINARIO. Por lo tanto una vez con el fichero TURBO.BIN 1 K podremos deshacernos (si lo habíamos grabado en basic) del fichero de Datas. Los necesarios para el funcionamiento son: COPIER.BAS y TURBO.BIN.

Hay que puntualizar que una vez tecleado este último programa más pequeño (DATAS DEL CODIGO MAQUINA PARA TURBO COPIER) para grabarlo no lo haremos normalmente, con la orden SAVE. Cuando hayamos tecleado el programa y lo queramos grabar tendremos que preparar un disco o una cinta y en vez de decirle SAVE lo que haremos será dicerle RUN, o sea correrlo. AUTOMATICAMENTE EL PROGRAMA TE DIRA QUE PULSES UNA TECLA PARA COMENZAR Y TE GRABARA EN CINTA O EN DISCO LOS DATAS CON EL NOMBRE DE TURBO.-BIN. Por lo tanto, para grabar los datas CORRER EL PROGRAMA CON RUN, sin más.

RESUMIENDO:

1.—TECLEAR EL PROGRAMA BASIC MAS LARGO QUE COMIENZA EN LA LINEA 150 CON UN REM CONTENIENDO "TURBO COPIER..V2.1" Y GRABARLO CON EL NOMBRE DE COPIER.

2.—TECLEAR EL PROGRAMA QUE EMPIEZA CON UNA LINEA REM CON LA LEYENDA "DATAS DEL CODIGO MAQUINA PARA TURBO COPIER". UNA VEZ TECLEADO PARA GRABARLO (NO, NO NOS EQUIVOCAMOS) TE-

```
10 'PROGRAMA PARA PASAR LA CABECERA
20 'CON LOS COLORES A CINTA/DISCO
30 '
40 REM ANULAR LA SIGUIENTE LINEA PARA LOS AMSTRAD CON CINTA
50 |TAPE.IN:|DISC.OUT
60 MODE 1:PRINT"   PROGRAMA PARA PASAR LA CABECERA":PRINT "Inserte la cinta orig
inal y rebobinela":PRINT"al principio,pulsando una tecla":PRINT"para cargar la c
abecera con":PRINT"los colores y el modo de pantalla."
70 MEMORY &3900:LOAD ""
80 PRINT"PROGRAMA EN MEMORIA"
90 PRINT"GRABAR EN CINTA O DISCO(C/D)";:INPUT A$:A$=UPPER$(A$)
100 IF A$="D" THEN |DISC.OUT:GOTO 130 ELSE IF A$="C" THEN |TAPE.OUT:PRINT"VELOCI
DAD 1000-2000 (1-2)";:INPUT B$:B=VAL(B$)-1:IF B<0 OR B>1 THEN 100 ELSE SPEED WRI
TE B:GOTO 130
110 'PARA AMSTRAD CON CASSETTE QUITAR LA LINEA 90 Y CAMBIA LA LINEA 100 POR ESTA
 OTRA:100 PRINT"VELOCIDAD 1000-2000 (1-2)";:INPUT B$:B=VAL(B$)-1:IF B<0 OR B>1 T
HEN 100 ELSE SPEED WRITE B:GOTO 120
120 GOTO 90
130 INPUT"NOMBRE DEL PROGRAMA";A$:IF LEN(A$)<1 OR LEN(A$)>8 THEN 130
140 PRINT"Inserte una cinta/Disco virgen.Pulse unatecla para grabar la cabecera.
":CALL &BB06
150 SAVE "!"+A$,B,&39AF,&300
```

```
150 ' T U R B O  -  C O P I E R ..V2.1
160 REM -------- CARGA CODIGO MAQUINA --------
170 MEMORY &4000:LOAD "!TURBO",&4FF2
180 REM ----------- MODO,COLORES Y TITULO ---------
190 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:PEN 1:PAPER 0
200 LOCATE 28,2:PRINT"COPIADOR-SPEED LOCK":MOVE 208,392:DRAWR 170,0:DRAWR 5,-5:D
RAWR 0,-21:DRAWR -5,-5:DRAWR -170,0:DRAWR -5,5:DRAWR 0,21:DRAWR 5,5
210 REM ---------- INSTRUCCIONES ---------
220 PRINT:PRINT:PRINT" Este programa copia los programas que estan protegidos co
n el sistema"
230 PRINT"SPEEDLOCK o TURBO."
240 PRINT"Puedes seleccionar 3 tipos de grabacion:"
250 PRINT"1- Grabar 39 Kbytes en cinta o disco.Esta opcion es la que primero hay
 que"
260 PRINT"probar.Si graba,pero al cargarlo de cinta o disco no funciona correcta
mente."
270 PRINT"habra que pasar al 2.
280 PRINT"2- Grabar 42 Kbytes en cinta o disco.La mayoria de los programas entra
ran en "
290 PRINT"alguna de estas 2 opciones, si no es asi, pasar al 3."
300 PRINT" 3- Grabar 45 Kbytes SOLAMENTE EN CINTA.El problema esta en que se mon
ta en la"
310 PRINT"parte de la memoria reservada para el disco, y no funciona el disco."
320 PRINT"Si aun asi no pasa nada, no graba el programa, ni hace pitido al final
."
330 PRINT"programa lleva un SPEED LOCK especial, o antes de cargar limpia la mem
oria y/o"
340 PRINT"inicializa la zona de saltos del firmware (o no la utiliza)."
350 PRINT:PRINT:PRINT TAB(20);CHR$(24);"Por favor, pulse una tecla para seguir";
CHR$(24)
360 CALL &BB06
370 REM ------ ENTRAR DATOS ------
380 MODE 2
390 PRINT:PRINT:INPUT "]Vas a grabar la pantalla (S/N)";A$
400 A$=UPPER$(A$):IF A$="N" THEN PANTA=0:GOTO 450
410 IF A$<>"S" THEN 370
420 PRINT:PRINT:INPUT "Escribe el nombre de la pantalla (no mas de 8 carac.)";NS
CR$
430 IF LEN(NSCR$)<1 OR LEN(NSCR$)>8 THEN 420
440 PANTA=1
450 PRINT:INPUT "Escribe el nombre del programa (no mas de 8 carac.)";NPROG$
460 IF LEN(NPROG$)<1 OR LEN(NPROG$)>8 THEN 450
470 PRINT:INPUT "Teclea la grabacion que deseas (1/2/3)";GRA$
480 IF GRA$="1" THEN LONG=&99:GOTO 520
490 IF GRA$="2" THEN LONG=&A6:GOTO 520
500 IF GRA$="3" THEN LONG=&AF:CINTA=0:GOTO 570
510 GOTO 470
520 PRINT:INPUT "]CINTA O DISCO (C/D)";CINTA$
530 CINTA$=UPPER$(CINTA$):IF CINTA$="C" THEN CINTA=0:GOTO 570
540 IF CINTA$="D" THEN CINTA=1:GOTO 570
550 GOTO 520
560 REM ------- PREPARA DATOS PARA LA GRABACION ----------
570 POKE &5094,CINTA 'Grabacion en cinta o disco
580 IF PANTA=0 THEN FOR I=&503C TO &505F:POKE I,0:NEXT ELSE FOR i=&503C TO &5041
:POKE i,0:NEXT'Salvar pantalla SI/NO
590 LSCR=LEN(NSCR$):POKE &5096,LSCR 'Caracteres de la pantalla
600 LPRO=LEN(NPROG$):POKE &5097,LPRO 'Caracteres del programa
610 A$=NSCR$:DIR=&5098:GOSUB 760'Nombre de la pantalla
620 A$=NPROG$:DIR=&50A0:GOSUB 760'Nombre del programa
630 REM ---PARA EL 464-472 CON CASSETE QUITAR LAS DOS LINEAS SIGUIENTES ---
640 IF CINTA=0 THEN |TAPE.OUT ELSE |DISC.OUT'Tipo de salida
650 |TAPE.IN'carga de la cinta
660 SPEED WRITE 1
670 POKE &5072,LONG 'Longitud de la grabacion
680 REM --------- ULTIMOS PASOS DEL PROGRAMA BASIC --------
690 MODE 2
700 PRINT "Prepare la cinta original. Al acabar de cargar sonara un BEEP avisand
o el ter-"
710 PRINT "mino de la carga. Entonces prepare una cinta o disco y pulse una tecl
a para "
720 PRINT "grabar. Cuando acabe de grabar el programa seguira su curso."
730 PRINT:PRINT "                              ";CHR$(24);" PULSE UNA TECLA ";CHR$
(24)
740 CALL &BB06
750 CALL &4FF2 ' SALTO AL CODIGO MAQUINA
760 FOR I=1 TO LEN (A$):A=ASC(MID$(A$,I,1)):POKE (I+DIR)-1,A:NEXT:RETURN
```

CLEAR RUN Y ENTER. EL PROGRAMA TE DIRA QUE PULSES UNA TECLA Y SE GRABARA CON EL NOMBRE DE TURBO.BIN.

Estos dos programas serán ya suficientes para grabar algunos programas siempre que los grabemos sin pantalla. Por el contrario si queremos grabarlo con pantalla tendremos que usar otro programa más que funciona por separado. Es el programa que nos va a pasar la cabecera a cinta o disco con los colores originales de la pantalla. Repetimos, SOLO SERA NECESARIO USAR ESTE PROGRAMA SI QUEREMOS PASAR EL PROGRAMA CON PANTALLA INCLUIDA. SI NO NOS INTERESA PASAR LA PANTALLA NO TENDREMOS QUE USARLO PARA NADA.

TECLEAR EL LISTADO QUE COMIENZA CON LA LEYENDA "PROGRAMA PARA PASAR LA CABECERA CON LOS COLORES A CINTA/DISCO" Y GRABARLO CON EL NOMBRE DE CABECERA. PARA CORRERLO HACERLO CON RUN "CABECERA". ENCONTRAREIS LAS INSTRUCCIONES PARA SU USO EN PANTALLA. Mientras lo tecleáis estar atentos a las líneas REM ya que dependiendo del ordenador que tengáis deberéis de hacer unos cambios u otros para que el programa os funcione correctamente.

Cuando hayáis utilizado el programa cabecera tendréis que preparar un cargador, pero solamente si habéis decidido pasar la pantalla a cinta o disco. TODOS ESTOS PASOS NO SON NECESARIOS SINO PASAIS LA PANTALLA DEL PROGRAMA A CINTA/DISCO. El cargador sería el siguiente:

10 MEMORY &3000: LOAD"! nombre del programa que os ha grabado el fichero CABECERA"
20 CALL &3A6A:LOAD"! nombre de la pantalla"
30 RUN "! nombre del programa"

Este cargador será UTILIZADO UNA VEZ QUE TURBO COPIER Y EL LISTADO CABECERA HAYAN GRABADO EL PROGRAMA PROTEGIDO EN CINTA O DISCO SIEMPRE QUE LO HAYAMOS PASADO CON LA PANTALLA DE PRESENTACION.

Sabemos que es un poco lioso pero esperamos que no os encontréis con muchos problemas.

### Instrucciones

TURBO COPIER tiene sus instruciones en líneas PRINT que te serán mostradas durante el transcurso del programa. Aún así vamos a darte alguna explicación más. Una vez grabado en disco y cinta los dos ficheros del programa (COPIER y TURBO) correremos el programa con RUN"COPIER". Cargado el programa nos presentará tres opciones de grabación, 39 K, 42 K y 45 K. Con 39 K grabarás aquellos programas cuya longitud no exceda de 39 K. Si no tenéis problemas de espacio en el disco/cinta usar la opción 42 K. Si no funciona esta opción utiliza la opción 45 K aunque ésta sólo graba EN CINTA. Si aún así el programa no graba nada, es que es indesprotegible por este copiador.

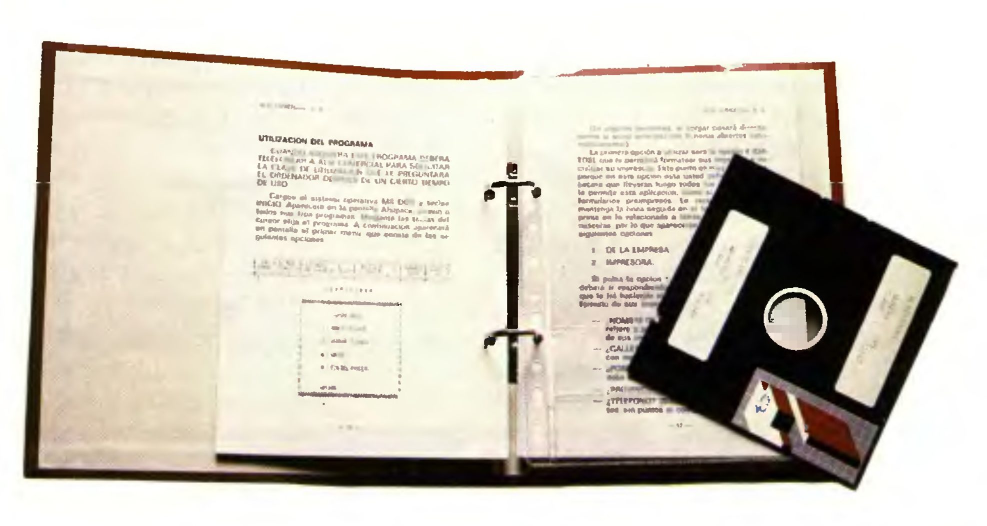
A continuación el programa nos preguntará si queremos grabar la pantalla, su nombre y el del programa, el tipo de grabación que deseamos. Al acabar la entrada de datos deberemos de introducir en el cassette el programa original. Este cargará normalmente, pero cuando acabe sonará un pitido y esperará que se pulse un tecla. Pulsada ésta se grabará una copia en cinta o disco del programa. Esto siempre que le haya sido posible al copiador porque no tenéis que olvidar que TURBO COPIER hace copias de seguridad de los programas TURBO o SPEED LOCK exclusivamente con las caracteristicas mencionadas al principio de este artículo.



```
10 ' DATAS DEL CODIGO MAQUINA PARA TURBO COPIER
20 MEMORY &4FF0
30 FOR I=&4FF2 TO &50A2
40 READ A:POKE I,A:SUM=SUM+A
50 NEXT
60 IF SUM<>18600 THEN PRINT"ERROR EN DATAS":END
70 PRINT"PULSE UNA TECLA PARA GRABAR EL CODIGO":CALL &BB06
80 SAVE "!TURBO",B,&4FF2,&BF
101 DATA 33,0,80,17,0,176,1
102 DATA 255,0,237,176,195,0,176
103 DATA 6,0,33,64,0,17,64
104 DATA 0,205,119,188,235,205,131
105 DATA 188,229,205,122,188,205,129
106 DATA 176,33,255,171,17,64,0
107 DATA 1,255,176,201,205,126,176
108 DATA 62,7,205,90,187,205,6
109 DATA 187,58,148,176,71,40,11
110 DATA 14,7,33,255,175,17,0
111 DATA 164,205,206,188,58,149,176
112 DATA 71,40,30,58,150,176,71
113 DATA 33,152,176,17,0,169,205
114 DATA 140,188,33,0,192,17,0
115 DATA 64,1,0,0,62,2,205
116 DATA 152,188,205,143,188,58,151
117 DATA 176,71,33,160,176,17,0
118 DATA 169,205,140,188,33,64,0
119 DATA 17,192,153,193,197,62,2
120 DATA 205,152,188,205,143,188,201
121 DATA 195,32,176,33,126,176,17
122 DATA 55,189,6,3,78,26,235
123 DATA 113,18,19,35,16,247,55
124 DATA 201,0,1,8,8,80,65
125 DATA 78,84,65,76,76,65,80
126 DATA 82,79,71,82,65,77,65
```

# PC

# COMERCIAL 6
## Alsi Comercial, S. A.
## PC 1512 - IBM y Compatibles



### Introducción

Como podrán comprobar ustedes, no podíamos faltar a la cita con el nuevo modelo de Amstrad, el PC 1512. Este es un ordenador que cuenta con miles de programas, al menos teóricamente. Vamos a ver en este número. Comercial 6, un programa de Alsi Comercial que al igual que la versión para PCW, es un integrado rápido, potente y bastante sencillo dentro de lo que cabe.

Hay que recalcar que ya no estamos tratando con el 6128, ni siquiera con el 8256 o el 8512, el PC 1512 es un ordenador que requiere un mínimo de aprendizaje y mucho cuidado a la hora de manejar nuestros diskettes y trabajar con ellos. Un diskette de tres pulgadas resistiría incluso algún pisotón, los discos de 5 1/4 son como la mantequilla, muy frágiles y propensos a deteriorarse si no se les trata con mucho cuidado. Para poder usar Comercial 6 necesitamos, como es lógico, un PC 1512.

Al comenzar, el programa nos preguntará si disponemos de 1 ó 2 unidades o de disco duro. Este nos permitirá trabajar de la misma forma con la que se trabaja con diskette, pero con la ventaja de una mayor capacidad de almacenamiento (dependerá también de si tenemos disco duro de 10 ó de 20 megas), evitando también el constante cambio de diskettes. La velocidad de acceso a la información es digna de tenerse en cuenta.

Ni que decir tiene que ustedes tendrán que realizar cuantas copias de seguridad estimen oportunas con el fin de preveer cualquier pérdida de datos o avería. Si no hacen las copias de seguridad y tienen algún contratiempo habrán perdido muchas horas de trabajo.

### Generalidades

Comercial 6 es una potente herramienta de trabajo que pretende facilitar la labor de cualquier departamento comercial, convirtiendo al ordenador en una avanzada máquina capaz de realizar to-

```
Para vuelta listados pulse cualquier tecla   ALSI  S.A     clave = 129
     ARTICULOS =   81.      MAX  6 400     en Fichero :       artil

                         CODIGO:  000007705
                         NOMBRE:  Cable monitor QL Invest
                         PRECIO:  5737
                         CANTIDAD:  0
                         CANTIDAD MINIMA:  0
                         % BENEFICIOS: 30

                         QUE VA A MODIFICAR:
                         1 - Codigo
                         2 - Nombre
                         3 - Precio
                         4 - Cantidad
                         5 - Cantidad Minima
                         6.- % de Beneficios
                         7 - MENU
```

das las operaciones propias de este departamento con enorme rapidez, facilidad y seguridad, manteniendo una organización perfecta.

El lenguaje de programación utilizado en la confección de Comercial 6 es el Pascal.

Se ha prestado especial atención a que sea el ordenador el que realice el trabajo pesado recibiendo el operador solamente los datos imprescindibles. Es decir, tecleamos los datos de los apuntes: fechas, conceptos e importes y el ordenador se encarga de elaborar los correspondientes ficheros de movimientos, totales, listados, facturas, etc. Todos los datos introducidos la primera vez quedan memorizados en fichero para siempre y en el futuro para todas las operaciones de facturación, almacén, etc., el ordenador utilizará su propio archivo de datos creado la primera vez, siendo suficiente usar el nombre clave o código de las direcciones, artículos, etc. Tampoco nos veremos obligados a realizar actualizaciones, clasificaciones, cierres, ni ninguna operación, todos los trabajos quedan hechos por el ordenador directamente por lo que al acabar la introducción de datos podremos extraer el diskette o apagar el ordenador si trabajamos con disco duro. Los listados de almacén, clientes, pedidos, etc., pueden solicitarse en cualquier momento por pantalla e impresora, estando continuamente disponibles y actualizados.

```
 lugar de vencimiento                              importe
MADRID.                                       2300
 fecha de libramiento                              vencimiento
191286                                  190187

                   Por este recibo,pagara usted al vencimiento expresado,
 a:COMUNIDAD DE PROFIETARIOS
 la cantidad deDOS MIL TRESCIENTAS PESETAS==========
================================================

 En el domicilio de pago siguiente

 Persona o entidad BANCO DE FOMENTO.
 Direccion Barquillo,23 28004 MADRID.
                                   Num Cuenta 1934-00

 Clausulas CUOTA MES DICIEMBRE.
```

Dada la sencillez de uso del programa podemos decir que su manejo puede ser efectuado por cualquier persona inexperta en el uso de ordenadores y con escasos conocimientos administrativos.

En cuanto a las cantidades almacenadas, éstas quedan limitadas por el soporte de que dispongamos. Otra posibilidad prevista en el programa es la de realizar operaciones (facturas, almacén, etc.) que no queden reflejadas en los listados oficiales.

**Tiempos de ejecución**

Los ficheros son indexados lo que significa que el tiempo de acceso del ordenador para buscar una ficha es siempre inmediato. De todos modos este tiempo suele variar según la forma en que esté realizado el programa. Si en este caso suponemos que tenemos un fichero de 5.000 fichas, el programa tardaría aproximadamente 12 segundos en encontrarla, mientras que un programa hecho en Basic con acceso normal secuencial tardaría entre 10 y 12 minutos en buscar la ficha, esto es válido también si tenemos que borrar fichas, imprimir, listar, etc.

El tiempo medio para realizar una factura con diez líneas (artículos) es de 48 segundos, quedando incluído en este tiempo la baja de almacén de los artículos facturados y su anotación en el fichero de entradas y salidas.

El programa incluye dos módulos: para gestión de almacén y facturación con fichero de direcciones. En lo referente a control de stocks, incluye un completísimo espectro de posibilidades de listado de los artículos por código, de un código a otro, bajo mínimos, alfabéticamente, por fracción de código, entradas y salidas, etc. Respecto a la facturación el programa permite hacer facturas, pedidos, ofertas y albaranes a cualquier dirección del fichero de direcciones, creando la nueva ficha automáticamente si ésta no existiese. La factura consta de número automático o manual, C.I.F., de emisor y receptor, código, concepto, cantidad, precio, descuento por artículo e importe, forma de pago prefijada, impresión en factura de importes y vencimientos, total bruto de factura, descuento general, importe neto, I.V.A. e importe final.

Ademáss de la facturación, el programa contiene la posibilidad de extraer relaciones de facturas, pedidos, ofertas o albaranes con fecha, número, nombre e importe así como totales de facturación mensual. Contiene también la opción de facturación de albaranes, desglosando los mismos por fechas, nombres, I.V.A. o total.

La gestión del fichero de direcciones permite el listado por claves, nombres, poblaciones, etc., o por varios con-

# COMERCIAL 6 – PC

ceptos a la vez. En esta opción está contemplada la posibilidad de efectuar circulares a las direcciones seleccionadas en forma de etiquetas o cartas personalizadas.

Otras opciones del programa son la extracción de listas de precios y aumento o disminución automática de precios a los artículos seleccionados.

Comercial 6 es un programa bastante flexible por lo que puede adaptarse a todo tipo de empresas tales como almacenes, fábricas, comercios, profesionales, etc.

**¿Qué podemos hacer con Comercial 6?**

Es tan amplio el abanico de posibilidades de este programa que citaremos sólo una relación de las más interesantes. Entre ellas encontramos: Introducción de artículos, Introducción de fichas, Modificación de artículos, Listados de almacén, Listados de almacén (mínimos), Listados de almacén por códigos fraccionados, Listados de precios, Listados por orden alfabético, Listado de entradas y salidas de almacén, aumento y disminución de precios (en %), Impresión de direcciones a 80 columnas para uso interno, Imprimir pegatinas para mailing, Mailing con cartas personalizadas, Búsqueda de fichas o artículos, Borrado de fichas o artículos, Realización de facturas, Realización de facturas, Facturas de los albaranes, Realización de presupuestos, Realización de pedidos y albaranes, Impresión de facturas, ofertas, pedidos o albaranes, Listar totales de facturación mensual o anual, Listar totales de pedidos mensual o anual, Listar totales de presupuestos mensual o anual, Aumento o disminución automática de las cantidades en almacén al efectuar pedidos y facturas, Memorización automática de nuevas fichas, Actualización automática de cualquier dato, Listado de facturas con I.V.A. e Integración de Alsicont (contabilidad).

Como se puede apreciar las posibilidades de este programa son importantes y extensas.

**Conclusión**

Como habrán apreciado, Comercial 6 es un programa, dentro de su sencillez, bastante completo. Nosotros pensamos que puede resolver perfectamente las labores propias de cualquier empresa o comercio. Su utilización no es nada complicada, por lo que enseguida nos familiciaremos con él.

La presentación de Comercial 6 ha sido cuidada, entregándose el programa y el manual en una carpeta roja protegida por un estuche.

El manual es completo y claro. Con él iremos avanzando paso a paso según se va desarrollando el programa durante el trabajo.

Para vuelta listados pulse cualquier tecla   ALSI. S.A   clave = 129
ARTICULOS =   81,   MAX. 6 400   en Fichero :   artil

| NUM | COD | NOMBRE | CANT. | MIN. | PRECIO | TOTAL | COSTO |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 000007009 | Cartucho microdrive | 200 | 200 | 536.- | 107200 - | 376.- |
| 2 | 000007006 | Interface 1 SPECTRUM | 0 | 0 | 13500.- | 0.- | 9450.- |
| 3 | 000007008 | Microdrive Spectrum | 0 | 0 | 12665.- | 0.- | 8866.- |
| 4 | 000007019 | Ord ATARI 1040 ST | 1 | 1 | 199900 - | 199900.- | 139930 - |
| 5 | 000007018 | Ord ATARI 520 ST | 1 | 1 | 149900 - | 149900 - | 104930 - |
| 6 | 000007011 | Ord Sinclair QL | 3 | 1 | 32054 - | 96162.- | 22438 - |
| 7 | 000007005 | Ord SPECTRUM 128K | 0 | 0 | 23125.- | 0 - | 16188 - |
| 8 | 000007004 | Ord SPECTRUM + | 2 | 1 | 19900.- | 39800 - | 13930 - |
| 9 | 000007014 | Unidad disco adicional QL | 1 | 1 | 47500.- | 47500 - | 33250 - |
| 10 | 000007012 | Unidad de disco QL | 5 | 1 | 61875.- | 309375 - | 43313 - |
| | | | | | | 949837 - | 665049 - |

Pulse una tecla para seguir

Para vuelta listados pulse cualquier tecla   ALSI. S.A.   clave = 129
ARTICULOS =   81,   MAX. 6 400   en Fichero :   artil

VERIFIQUE LOS DATOS

CODIGO:   0000A4567

NOMBRE:   Ordenador compatible

PRECIO:   129000

CANTIDAD:   2

CANTIDAD MINIMA: 5

% DE BENEFICIOS: 35

Pulse   C = Correcto   I = incorrecto



| | | |
|---|---|---|
| MANUAL | Muy claro | 9 |
| FACILIDAD DE MANEJO | Alta | 8 |
| VEL. DE TRATAMIENTO | Alta | 8 |
| INTERES | General | 9 |
| RELACION c/ p | | 8 |

# UNA UTILIDAD SORPRENDENTE

## HANDY MAN
## Siren Software
## CPC 464-664-6128

**Por José Rojas**

Handy Man es un potente programa de utilidades para disco creado por Siren Software, la casa que en su día creó el primer programa desprotector de turbos SPEEDLOCK. Nada más cargar el programa con RUN "DISC" nos aparecerá un menú en pantalla con ocho opciones:

1.—DISC RELEASE
2.—DISC SEARCH
3.—FILE SEARCH
4.—MENU MAKER
5.—TRANSFILE
6.—SUPERFORM
7.—FILEMATE
8.—PRINT MANUAL

Cada una de estas opciones representa una utilidad a cual más asombrosa. No habíamos visto nada que pudiera parecerse ni siquiera remotamente a lo que aquí se nos ofrece. Todo un increíble lote de utilidades que nos permitirán realizar cosas inimaginables hasta la fecha.

Las utilidades del paquete van desde hacer un volcado completo de un disco a cinta, en un formato desconocido, hasta formatear un disco con 208 k por cara y poderlo usar incluso con CP/M.

A continuación pasamos a explicar, paso por paso, las características de este programa, no sin antes recordar que AMSTRAD ACCION después de supervisarlo muy detenidamente lo ha considerado, junto con DISCOLOGY, una de las mejores utilidades disponibles en la actualidad para el CPC.

Conscientes de la importancia de este programa esta revista se compromete a crear nuevas utilidades para potenciar aún más este complejo paquete.

Veamos ya, una a una, todas las opciones.




### 1.—DISC RELEASE

Cargada esta opción aparecerá en pantalla un submenú con otras dos opciones (aclaramos que nunca pondremos como tal las opciones de retorno al menú principal ni las 1de salida al basic). Estas son: RELEASE y RESTORE. Si elegimos la primera tendremos la oportunidad de hacer un volcado de un disco completo a cinta. Generalmente ésto es válido para todos los discos desprotegidos pero también es verdad que funciona con muchos que no lo están. El disco en su totalidad pasa a cinta de forma automática por lo que una vez puesto en marcha el programa podremos irnos a ver la televisión o a hacer cualquier otra cosa sin miedo a que ocurra ninguna desgracia. Disc Release trabaja con toda fiabilidad. Para ahorrar tiempo y espacio los señores de Siren Software decidieron que el disco fuera grabado en cinta en formato sin cabecera a velocidad tres veces superior a la normaal, no en los típicos bloques a los que estamos acostumbrados. Llegados a este psnto y con el disco grabado en cinta podemos preguntarnos de qué forma la pasaremos de nuevo a d sco en el momento en que lo necesitemos. Nada más fácil, para ello contamos con la segunda opción del submenú que ahora comentamos. RESTORE va a ser la que nos va a permitir recuperar el disco que habíamos grabado en cinta por mediación de RELEASE.

Lo primero que nos dice es que introduzcamos un disquette con formato data en la unidad A y que pongamos la cinta en marcha. Una cosa muy impor-

tante, y que no hemos visto en el manual, es que debes tener conectada la clavija remote del cassette, ya que de no hacerlo, en el momento en que el programa pare para grabar en disco, el cassette no lo hará y nos resultará imposible luego efectuar el empalme justo donde el ordenador había finalizado la lectura.

Aclarar que una vez pasado un disco a cinta por este medio, no nos será posible ejecutar ningún programa hasta que no volvamos a grabar el contenido de la cinta en disco.

DISC RELEASE es una utilidad para desalojar, sin miedo a perder los programas, nuestros discos, grabándolos en cinta y con la posibilidad de recuperarlos en el momento qque nos interese.

## 2.—DISC SEARCH

Segunda opción del menú principal, con un nivel de originalidad también alto. La misión de esta utilidad es la de buscar una serie de bytes o una cadena a lo largo de un disco entero, tanto en ASCII como en HEXADECIMAL.

Lo primero que te dice el programa es que insertes el disco a examinar, te da el directorio y te pregunta si es el disco correcto, si no es así vuelve sobre tus pasos y repite la operación. Si por el contrario lo es pasa a la siguiente fase del programa.

Aquí se te pregunta la cadena a buscar y si es ASCII o HEX, una vez introducida, ya podemos echarnos la siesta puesto que ésta es la parte más lenta de todo el programa. Eso sí, si cambias de idea siempre te queda la posibilidad de pulsar F7 con lo que cancelarás el proceso y regresarás al menú.

Encontrada la cadena nos indicará en qué sector y pista está situada.

## 3.—FILE SEARCH

Muy parecido al anterior con la diferencia de que en vez de buscar una cadena a lo largo de un disco lo que hace es buscar un fichero y editarlo. Posiblemente sea ésta la utilidad más sencilla y menos original.

## 4.—MENU MARKER

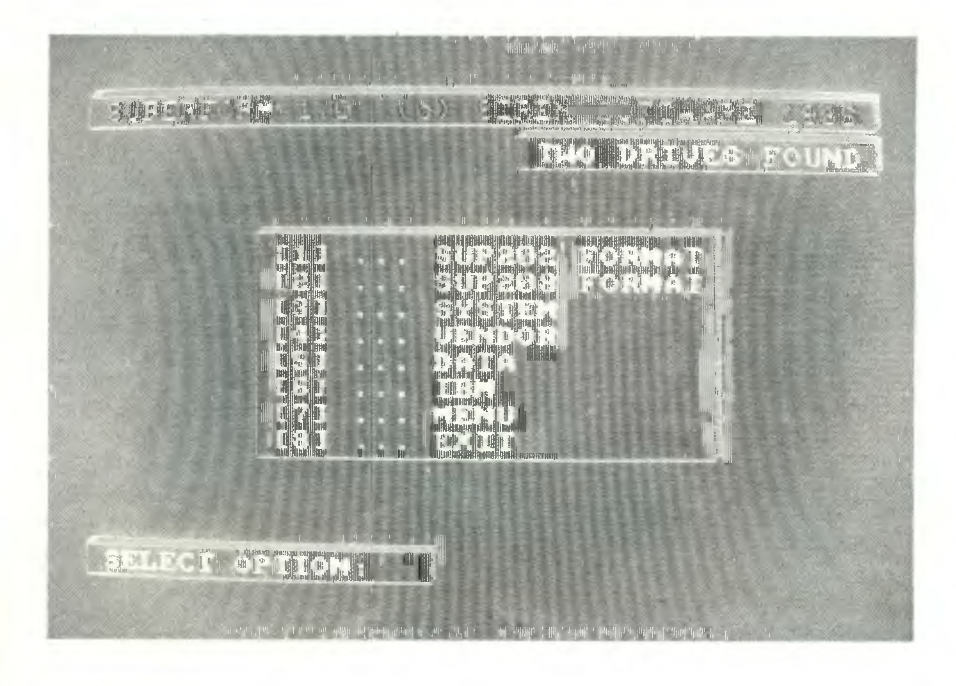
Liteeralmente "realizador de menús". Su misión será la de hacernos un menú de todos los discos que le introduzcamos.

Una vez cargada la opción, aparecerá, después de el típico mensaje del copyright, un aviso en el que se te pide que introduzcas el disco a examinar. Hecho ésto el programa nos presenta una pantalla con las siguientes opciones:

↑ : Cursor arriba
← : Cursor izquierda
→ : Cursor derecha
↓ : Cursor abajo
R : Ejecutar un programa con RUN "nombre"
L : Cargar un programa con LOAD "nombre"
T : Hacer modo TOGGLE
N : Nuevo disco
X : Salida al Bás c
F9 : Grabar cambios en el disco
S : Seleccionar un fichero
D : Anular un fichero

En este momento pulsaremos N para que el programa examine el disco que le hemos introducido. Nada más acabar aparecerá en la zona inferior de la pantalla la información relativa al mismo. El contenido del disco quedará impreso en cuatro columnas situadas en la zona mencionada anteriormente. Sobre el primer fichero veremos también un rectángulo blanco que no es sino el cursor que nos va a permitir realizar los cambios necesarios. Pulsando la T nos aparecerán en pantalla todos los ficheros del disco incluidos los SYS o los que están en diferente zona de usuario.

Recordemos que el objetivo final de esta unidad es realizar un menú de nuestros discos. Para ello lo primero que tenemos que hacer es decidir cuales son los ficheros que queremos que queden a la vista y cuales no. Con el cursor iremos seleccion1ándolos, pulsando S para los que queramos seleccionar o pulsando D para los que queramos anular. Acabada esta operación si pulsamos T veremos que en vez de un menú tenemos dos, uno el seleccionado por nosotros, el SELECTED, y el otro el anulado, el UNSELECTED, el que quedará oculto en el momento en que hagamos un catálogo del disco. Para que lo entendáis mejor, vamos a suponer que tenemos un disco con un programa que tiene tres ficheros: el cargador (casi siempre básic), la panta-



# HANDY MAN

lla y el programa en sí. Pues bien, lo más lógico sería pone en modo SELECTED al primer fichero, o sea al cargador, que es el que se vería en el momento en que hiciéramos un catálogo del disco y poner en modo UNSELECTED a los otros dos, a la pantalla y al programa, que son los que quedarían ocultos y por lo tanto no aparecerían en el catálogo.

Si aún os queda algo confuso os remitiremos al artículo de FIDO que realizamos en el número pasado. MENU MARKER es prácticamente igual que la opción FIDO SELECTOR del programa FIDO.

Después de haber realizado de la forma que os hemos explicado el menú de vuestros discos, podéis resetear el ordenador (no sin haber pulsado antes la tecla F9 para grabar los cambios en el disco) y hacer un catálogo para comprobar el menú. Ahora para correr o cargar vuestros programas usaréis primero el cursor para elegir el fichero y luego pulsaréis L para cargar con LOAD o R para correr con RUN.

Una vez cargada esta utilidad en memoria nos aparecerá un submenú con varias opciones de formateado entre las cuales, además del típico formateado rápido en 17 segundos en cualquier formato de los ya conocidos, encontramos otras dos, SUP208 y SUP202, que son las que formatearán nuestros discos en 208 y 202 K respectivamente.

Si elegimos la primera el programa nos pedirá que introduzcamos un disco virgen para formatear y que pulsemos SPACE. Seguido podemos resetear el ordenador y comprobar los resultados. Antes que nada hay que aclarar que si formateamos con SUP208 a la hora de grabar o cargar dependeremos del programa HANDH MAN. El proceso a seguir sería el siguiente: INTRODUCIR EN LA UNIDAD A EL DISCO DE HANDY MAN, CARGAR EL FICHERO SUP208-A, INTRODUCIR EL DISCO FO MATEADO ANTERIORMENTE Y HACER UN CAT. A la vista estarán 208 K libres.

Por le contrario, si elegimos la opción de formateo SUP202 nos encontraremos con la agradable sorpresa de NO TENER QUE DEPENDER DEL PROGRAMA HANDY MAN PARA CARGAR O GRABAR LOS PROGRAMAS QUE TENGAMOS EN EL DISCO FORMATEADO CON 202 K. Bastará con ejecutar el programa SUPER-A o SUPER-B (según la unidad que usemos) que no solo incluye en el disco el propio formateador a la hora de realizar este proceso y ya, por arte de magia (o mejor por arte de los señores de SIREN SOFTWARE), tendremos el disco con 202 K por cara.

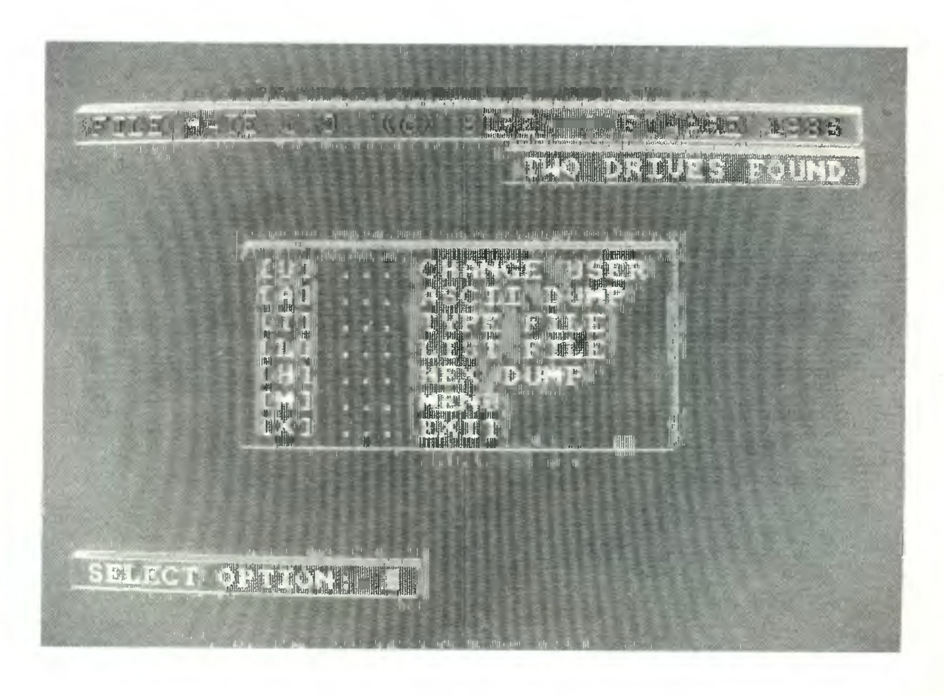
Como ya habíamos dicho antes estos discos también funcionan en CP/M, pero para que ésto ocurra tendremos que realizar una nueva operación. Cargaremos antes de nada el sistema operativo CP/M PLUS si tenemos un 6128 ó CP/M 2,2 si tenemos un 464 o un 664. Un detalle curioso, si intentamos hacer esta operación sobre un 6128 con el sistema operativo CP/M 2,2 lo

### 5.—TRANSFILE

Transfile nos permite copiar ficheros de hasta 39 K de un disco a otro. Como utilidad no es nada del otro mundo pues tiene todas las pintas de ser un PIP pero es malo. Su ventaja radica en que nos va a permitir trabajar con discos SUPERMATTED (ahora lo explicamos).

### 6.—SUPERFORM

Llegamos al punto verdaderamente fuerte de este programa, "el no va más" en utilidades para el CPC. Una explosiva bomba que te va a permitir ganar dinero y espacio en tus discos. SUPERFORM va a formatear nuestros discos con 202 K y 208 K por cara. Vamos a verlo.



SIREN SOFTWARE
TRAFFORD TECHNOLOGY CENTRE
43 ELSINORE ROAD
MANCHESTER M16 DWG
INGLATERRA
TLFNO.: 061-848 9233

único que sacaremos sera un READ FAIL como un castillo.

Bien cargado el sistema operativo correspondiente introduciremos el disco de HANDY MAN, cargaremos el fichero 208A ó 208B para los discos formateados en 208 K ó 202A ó 202B para los discos formateados en 202 K. En el disco original, así como en los formateados a 202 K, encontraremos un programa llamado STD-A o STD-B (dependiendo de la unidad) que lo que hace es simple y llanamente volver al formato original AMSTRAD en la unidad de disco ya que cuando estamos trabajando con estos formatos especiales, los otros no serán compatibles.

Hay que reseñar también que los discos formateados en alguno de estos dos formatos son INCOPIABLES por ningún copiador, excepto, claro está, por DISCOLOGY y el programa TRANSFILE suministrado también con HANDY MAN.

### 7.—FILEMATE

Otra utilidad bastante potente cuya misión es la de ayudarnos, sobre todo, a depurar programas en CP/M o código máquina. FILEMATE nos permite hacer volcados en pantalla o impresora del contenido de ficheros en ASCII, en HEX o en BIN, aparte de permitirnos emular al comando TYPE de CP/M desde el propio sistema operativo AMSDOS.

### 8.—PRINT MANUAL

La última opción del menú nos permite imprimir las instruciones del programa en inglés. Para ello nada más ejecutarla te pedirá que prepares la impresora y con ella nueve hojas de papel que son las que necesita.

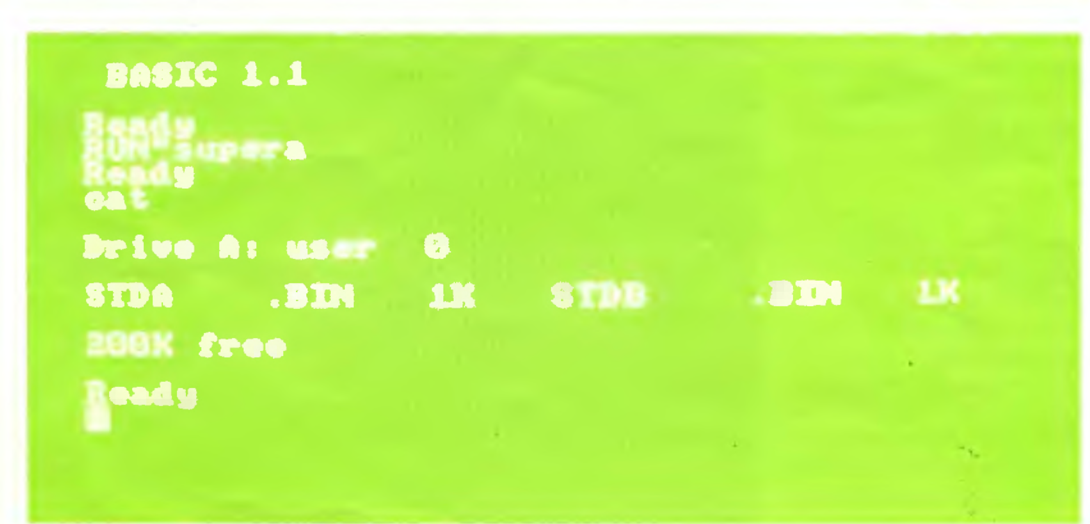
### Conclusión

La impresión que nos ha dado este programa ha sido francamente buena. Desde nuestro punto de vista, que será el vuestro, el de usuarios, no podemos sino alegrarnos ante programas como éste. Realmente merece la pena. El manejo de HANDY MAN es muy sencillo por lo que no acarreará problemas a la hora de su utilización. Pero quizás el mayor problema de este programa es que no está disponible para eel usuario español. Nosotros como siempre haremos todo lo posible para conseguirlo, pero mientras, aquí os va la dirección de SIREN SOFTWARE. Si estáis interesados en él, pedirlo directamente. Su precio en Inglaterra está alrededor de las 20 libras (aproox. 4.000 ptas.). Por el momento ésto es todo pero antes de nada queremos recordaros que en el próximo número indicaremos a los afortunados poseedores de este programa como poder hacer copias en CP/M con PIP gracias a las utilidades incluidas en el disco de HANDY MAN pero en formato SUPERMATED y con una sola unidad de disco.



| | |
|---|---|
| MANUAL ........................ | 7 |
| FACILIDAD DE MANEJO...... | 8 |
| VEL. DE TRATAMIENTO ...... | 8 |
| INTERES ........................ | 10 |
| RELACION c/p | |





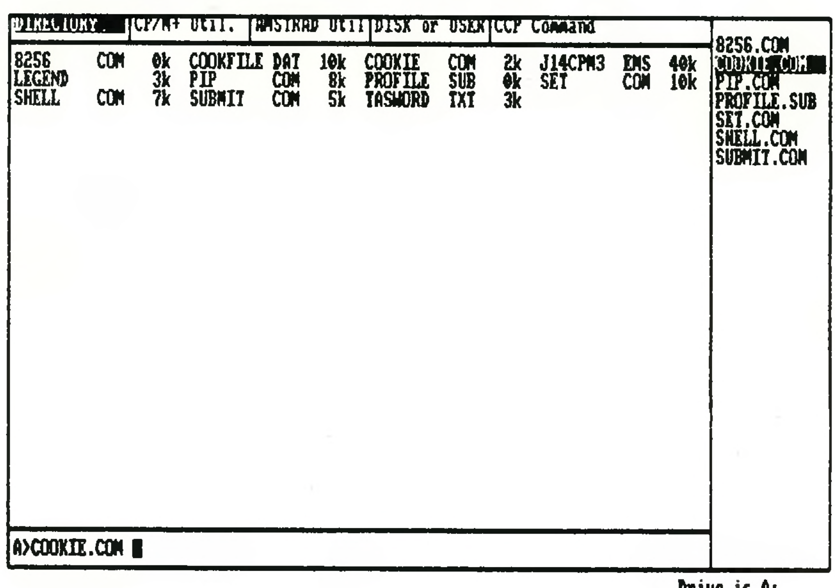
# PCW

## CP/M SHELL

**Cimex Electrónica**

**VERSIONES DISPONIBLES:**
**CPC 6128 - PCW 8256 - PCW 8512**
**VERSION ANALIZADA: PCW 8256-8512**

CP/M SHELL es un programa de ayuda al usuario, pensado para simplificar el manejo del CP/M ya sea en el CPC 6128 o en PCW 8256. Su control se realiza por medio de las flechas del cursor y es extremadamente sencillo de usar.




### Carga del programa

La carga del programa dependerá en su totalidad del ordenador que estemos usando.

En la versión PCW 8256, una vez conectado el aparato, nos limitaremos a colocar el disco en el drive por la cara A. El programa es de carga automática y se ubica en el disco m hasta que se apague el ordenador.

Para la versión CPC 6128 cargaremos el sistema operativo CP/M e introduciremos el disco del programa por la cara B. Con el prompt "A" en pantalla teclearemos: SHELL (ENTER).

### Confección del disco de trabajo

Para trabajar con CP/M SHELL deberemos de preparar un disco con las utilidades requeridas por éste. Ellas son: DIR, ERASE, LANGUAJE, PALETTE, PIP, RENAME, SET, SET 24 x 80, SETDEF, SETKEYS, SET LST, SHOW, SUBMIT, TYPE, DISCKIT, DATE, DEVICE, DUMP, GET, PUT, HELP. COM y por último HELP. HLP.

### Usando el programa

Una vez cargado el programa y con el disco de trabajo preparado podemos empezar a trabajar tranquilamente con la seguridad de que todo lo tenemos al alcance de la mano.

El programa SHELL consta de una sola pantalla de trabajo. En la línea superior encontramos un menú con los cinco modos de trabajo disponibles. Estos son DIRECTORY, CP/M + UTIL., AMSTRAD UTIL., DISK SELECT y CPC COMAND.

En la primera se nos da un directorio del disco. Con la segunda accedemos a las utilidades del sistema CP/M. Con AMSTRADD UTIL. a las utilidades propias de este ordenador. DISK SELECT nos permite seleccionar la unidad de disco y CPC COMAND nos ofrece la posibilidad de introducir manualmente los comandos del sistema.

Para posicionarnos en cualquiera de los modos de trabajo contamos con las flechas del cursor.

Si queremos salir de SHELL pulsaremos (CONTROL) C en el 6128 o (EXTRA) C en el 8256. Para recuperarlo desde este último teclearíamos M: SHELL.

### Conclusión

Como ya hemos dicho SHELL no es operativo por sí solo sino que su finalidad es la de facilitarnos el trabajo con las utilidades del sistema CP/M. Por lo tanto el único interés de este programa estriba en la comodidad. No tiene otro fin. Su manejo, al igual que su concepción es sencillísimo.

| | |
|---|---|
| MANUAL | Claro y suficiente |
| FACILIDAD DE MANEJO | Total |
| VEL. DE TRATAMIENTO | Rápida-progr. sencillo |
| INTERES | Relativo |
| RELACION c/p | |

# COMERCIAL 6

## Alsi Comercial, S. A.
## PCW 8256 y 8512

### VERSION S5.1




Comercial 6 es una gestión integrada para los ordenadores de la gama PCW. Con él podremos llevar a cabo un control total de nuestro negocio. Comercial 6 está compuesto por Facturación, Control de stocks, Presupuestos, Pedidos y Mailing.

**Arrancando el programa**

Lo primero que haremos cuando adquiramos el programa será telefonear a Alsi Comercial para solicitar la clave de utilización que nos preguntará el ordenador después de cierto tiempo de uso. Hecho esto podremos comenzar a trabajar tranquilamente.

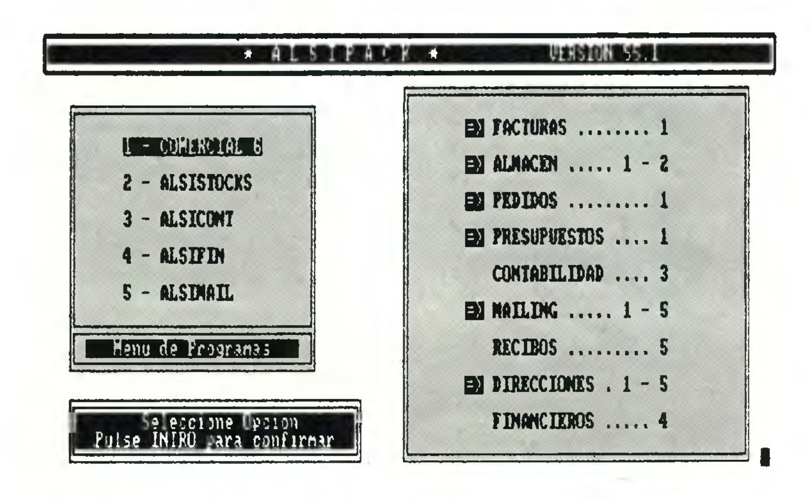
Introduciremos el disquette en la unidad de disco y pulsaremos la tecla F2. El programa empezará a cargar y acto seguido aparecerá el primer menú con 5 opciones: CARGAR DATOS, ABRIR NUEVO FICHERO, BORRA FICHERO DATOS y SALIDA DEL PROGRAMA.

Si es la primera vez que utilizamos el programa, tendremos que cargar la opción DATOS ya que es la que nos va a permitir formatear nuestros impresos e inicializar la impresora. Cargado DATOS aparecerá otro menú con dos opciones: de ***la empresa*** e ***impresora.*** En la primera iremos introduciendo los datos de nuestra empresa tales como nombre, calle, población, provincia, teléfono, N.I.F. y margen de beneficios con el que trabajamos. La opción impresora nos permite inializar la misma.

Introducidos los datos de nuestra empresa habremos formateado nuestros impresos, esto es importante realizarlo correctamente ya que esta información aparecerá en el encabezamiento de las facturas, pedidos, etcétera. A continuación volveremos al primer menú y cargaremos ABRIR NUEVO FICHERO. Se nos preguntará el nombre del fichero (artículos o clientes). Podremos crear hasta un total de 20 ficheros diferentes, 10 para artículos y otros 10 para clientes, suministradores, particulares, etcétera. Para trabajar es necesario, como mínimo, tener dos ficheros abiertos (uno para los artículos y otro para fichas).

La opción 3, BORRAR FICHEROS, nos permite borrar ficheros tanto de clientes como de artículos.

Una vez abiertos como mínimo dos ficheros pasaremos a la opción 1, CARGAR DATOS, y responderemos a la pregunta del ordenador con los números de ficheros que deseemos, siempre que éstos estén abiertos. Automáticamente aparecerá el menú de carga.



### Menú de carga

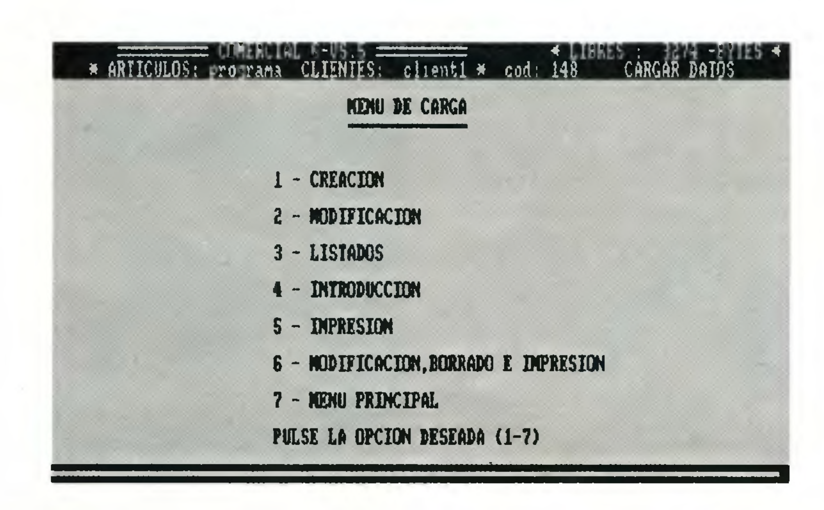
El menú de carga consta de las siguientes opciones: CREACION, MODIFICACION, LISTADOS, INTRODUCCION, IMPRESION, MODIFICACION-BORRADO-IMPRESION y MENU PRINCIPAL.

### Creación:

Es la opción que nos permite la realización de ofertas, facturas, pedidos y albaranes o bien la vuelta al menú principal. Al pulsar cualquiera de éstas generalmente deberemos ir respondiendo a las preguntas: nombre, clave, calle, población, provincia, otros datos, fecha, forma de pago, código, descuento, cantidad, IVA y descuento general.

Al efectuar facturas, las cantidades de los artículos facturados serán automáticamente descontados de la cantidad en stock, en cuanto a los pedidos ocurre lo mismo, sólo que en este caso se sumarán en vez de restar.

Cuando debamos incluir dos artículos en la misma factura y éstos se encuentren en ficheros diferentes nos será posible acceder a ellos sin alterar el normal funcionamiento de la factura.




Impresora: En línea | línea 28 | LF | FF | C normal | Ignorar FP: S | Hex: S | INIC.

### Modificación:

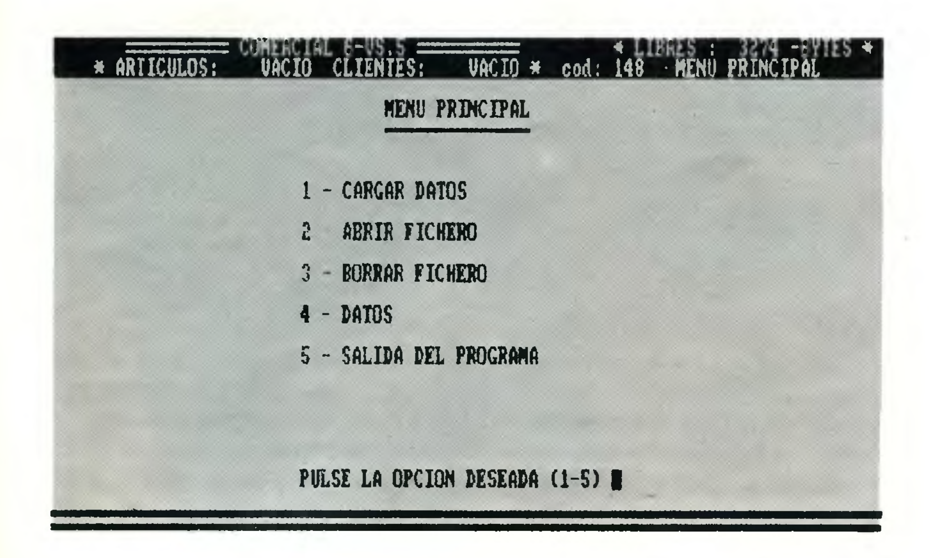
Al elegir esta opción aparecerá en pantalla otro submenú conteniendo tres posibilidades diferentes: ***de artículos, entrada de artículos*** y ***salida de artículos.*** En la primera se nos preguntará el código del artículo que deseamos modificar y acto seguido el programa nos presentará los datos actuales de éste y la totalidad de las opciones que podamos modificar. Asimismo, se nos permite aumentar o disminuir el precio de un producto, de varios e incluso de todo el fichero completo con sólo teclear el procentaje de aumento o descuento. En la segunda opción el ordenador nos preguntará la fecha de entrada del artículo, el código y la cantidad del mismo. La última opción, ***salidas de artículos,*** es igual que la anterior.

### Listados:

Esta presenta un submenú con seis opciones: ***clientes, artículos, operaciones, totales, directorio 1*** y ***directorio 2.*** La primera, ***clientes,*** contiene a su vez otro submenú con tres posibilidades: listado, por conceptos y menú. Si elegimos listado, el ordenador nos dará un listado de todos los clientes del fichero tanto por pantalla como por impresora. Si elegimos por conceptos, obtendremos un listado de los clientes, pero determinado solamente por uno o varios campos.

En la segunda opción, ***artículos,*** se nos preguntará si deseamos listar artículos o entradas y salidas.

En la tercera, ***operaciones,*** el ordenador, nos mostrará en pantalla el total de las operaciones que hemos realizado. Indicamos el número inicial y final de las operacion/es que deseamos comprobar y entonces seleccionamos el tipo de ésta deseado (oferta, factura, albarán o pedido).




La unidad es A:

La cuarta, ***totales,*** preguntará si deseamos el total de facturas, ofertas, pedidos o albaranes. Seleccionado esto, aparecerá por pantalla e impresora el total mensual de la opción asi como la suma anual de la misma.

Las opciones cuarta y quinta del menú de listados nos facilitarán un directorio del disquette con el que estamos operando.

**Introducción:**

Nos pedirá si queremos introducir una ficha o un artículo. Elijamos cual elijamos sólo tendremos que ir respondiendo a los campos de que consta cada una (los de la ficha, o los de la ficha para artículos).

**Impresión:**

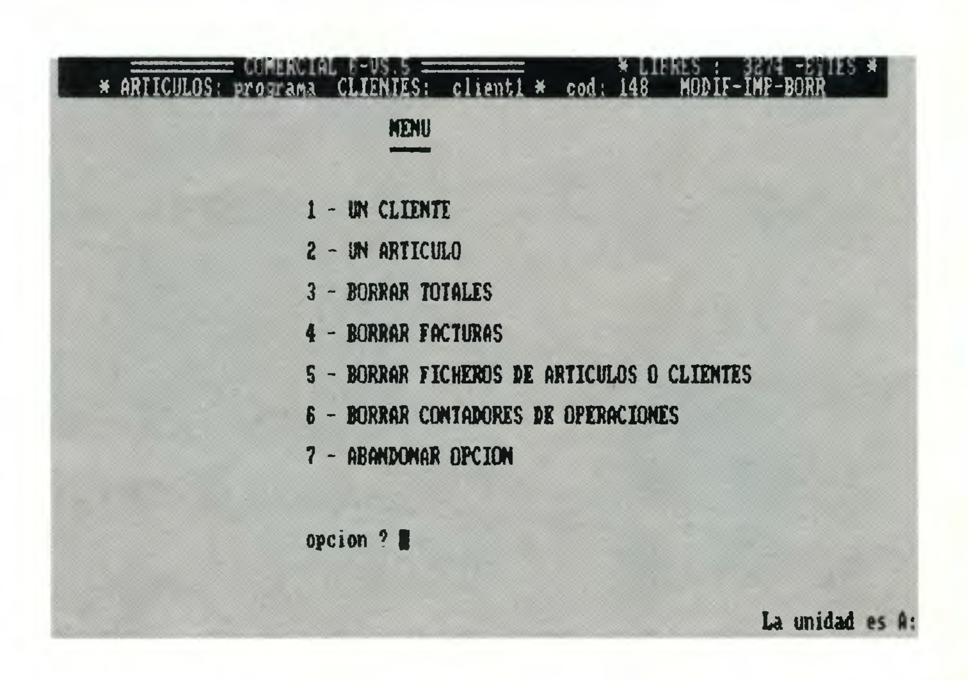
Aquí encontramos dos opciones: ***facturas*** y ***facturas de albaranes.*** En la primera bastará con indicar el número inicial y final del documento que deseamos imprimir y pulsar la opción de pantalla o impresora. En la segunda podremos confeccionar una factura con los albaranes que hemos ido almacenando, al elegirla deberemos ir respondiendo a las preguntas que nos vaya haciendo el ordenador.

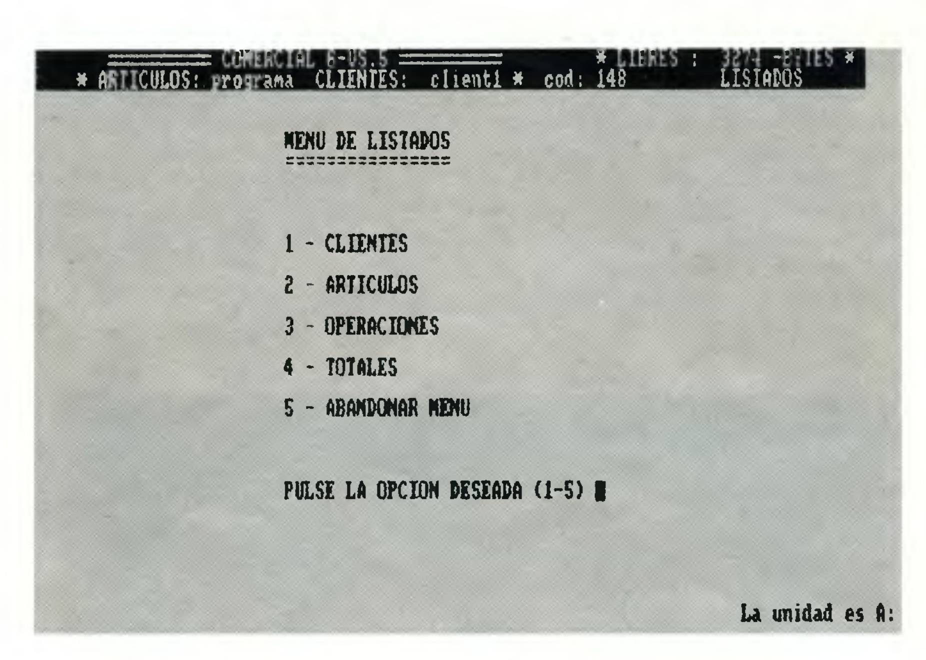
**Modificación, borrado e impresión:**

Nos permite la búsqueda rápida de un cliente o un artículo, el borrado del fichero de totales, el borrado de facturas, pedidos, albaranes u ofertas o el borrado del fichero de entradas y salidas. Al seleccionar esta opción aparece en pantalla un submenú con otras 5 opciones.

**Menú principal:**

Pulsando esta opción podemos cambiar rápidamente de ficheros ya que nos vuelve al primer menú y podemos elegir nuevamente los ficheros a utilizar.




**Conclusión**

Comercial 6 es un programa bastante interesante para cualquier persona que disponga de una pequeña o mediana empresa. El programa se presenta en estuche de plástico e incluye un manual claro y suficiente. Sin embargo contiene algunas inpuntualidades. El uso de esta gestión integrada es sencillo.

| | |
|---|---|
| MANUAL | 9 |
| FAC. DE MANEJO | 8 |
| VEL. DE TRATAM. | 8 |
| INTERES | 9 |
| RELACION c/p | 8 |

# TOP SECRET Y ORPHEE

Loriciels

TOP SECRET y ORPHEE. De Francia hemos recibido estos dos programas de Loriciels para los PCW. Ambos son aventuras por lo que su uso queda restringido a unos pocos usuarios, a aquellos que dominen el francés. Sí podemos decir que en ninguna de las dos es necesario tener que andar tecleando grandes frases sino que vale con palabras sencillaas y elementales.

TOP SECRET es una aventura policial en la cual nuestra misión será salvar al presidente (todavía no sabemos a cual) sin pérdida de tiempo. El programa se suministra en un estuche de plástico que contiene los dos discos que ocupa la aventura y las instruciones, algo escuetas por cierto. El manejo del programa pese a estar escrito en francés es bastante sencillo.

Respecto a ORPHEE (VIAJE A LOS INFIERNOS) diremos que la presentación es exactamente la misma que la de TOP SECRET, el programa se suministra en dos discos dentro de un estuche de plástico. El tema de esta aventura ya es diferente, aquí tendremos que enfrentarnos a las fuerzas del mal y eludir a la muerte. Por cierto, cuando morimos, en la versión CPC, y aparece la muerte, dicharachera como ella sola se ríe y hasta hace algunas bromitas. En la versión PCW esto no es posible. Para finalizar, resaltar que los gráficos están bastante bien y que basta con tener un conocimiento mínimo del idioma francés para poder jugar ya, perfectamente.




Muy pronto tendremos en AMSTRAD ACCION, la versión para PCW del programa TAUCETI. Este juego apareció en un principio para la gama CPC y más adelante, también para los CPC, se hizo una versión mucho más completa que se tituló TAU CETI EDICCION ESPECIAL. Los poseedores de un PCW podrán tener ahora esta versión en sus ordenadores.

TAU CETI es una aventura espacial muy del tipo de ELITE con una calidad muy alta. Suponemos que será una buena inversión para los amantes de este tipo de programas.

# PCW

## TASWORD 8000

**Ofites Informatica**

**PCW 8256-8512**

Muchos usuarios se han preguntado si en realidad merece la pena adquirir otro procesador de texto cuando el ordenador viene ya con uno, sobre todo si tenemos en cuenta que el suministrado con el ordenador es mejor. Pero mejor ¿en qué sentido? Encontramos diferencias apreciables pero nos preguntamos si en realidad la dificultad que entrañan éstas aportan más beneficio que perjuicio. Y tampoco podemos hablar de perjuicio como tal, lo que ocurre es que para muchos usuarios puede ser más beneficioso un procesador menos complicado y a la larga con menos opciones que un procesador complicado, como es Locoscript, y que disponga de facilidades más sofisticadas.

No se puede hablar, al referirnos a estos programas, de que si uno es mejor o peor. Lógicamente tendrá que ser, pero al usuario eso no le importa. Aquel que desde el principio haya empezado a trabajar con Locoscript seguirá haciéndolo con él, si los resultados han sido satisfactorios, pero para aquellas personas que hayan encontrado en este procesador una dificultad exagerada no será difícil una nueva adopción. Para estas personas es perfectamente válido TASWORD 8000.

```
BORRADO:       ∃BOR→ a prin línea     ▼△↑ com. de texto   ▼△← margen izdo.   ∃← prin. página
 ▼BOR palab    ∃←BOR a final línea    ▼△↓ fin de texto    ▼△→ margen dcho.   ∃→ siguiente pág.
 ▼CORT pár     △BOR línea(no=△CAM)    △← prin. de línea   △↑ despl. arriba   ∃↑ desp.rap.arriba
 CORT bloque   ▼△BOR borrar texto     △→ fin de línea     △↓ despl. abajo    ∃↓ desp.rap.abajo
INSERTAR:       △I línea/caracter     ▼← palabra izda.    ▼↑ com. párrafo    ▼ prin. pantalla
 ▼COPIA nota   ∃I insertar si/no      ▼→ palabra dcha.    ▼↓ fin párrafo     △ fin pantalla
 unir=fichero  ∃A auto si/no          ▼△L ir a línea      ▼△P ir a página    ▼△ fin derecho

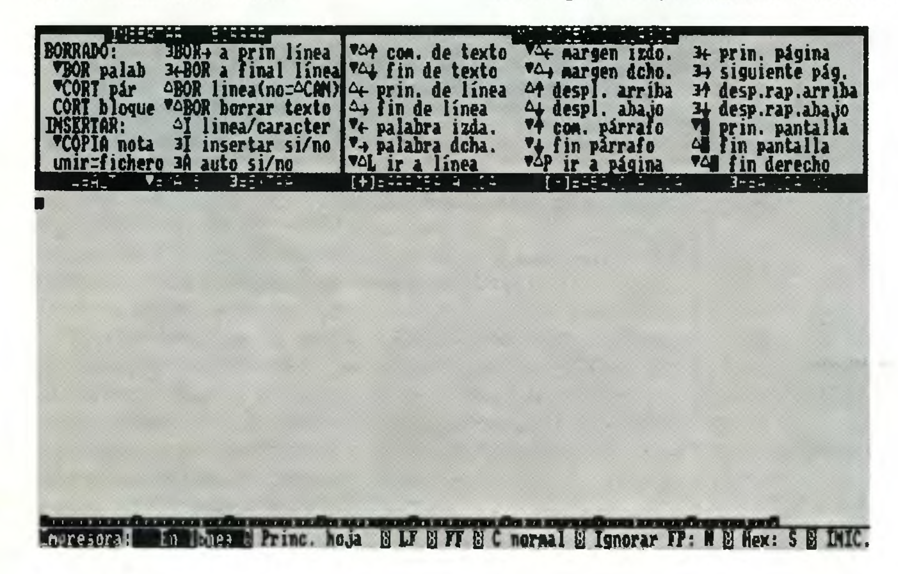
△Q mover texto a izda.   TAB  tab            △A pone margen izdo   △1   a  △8  pone marca
△W centrar línea         △TAB tab. invers    △S borra márgenes     ▼△1  a  ▼△8 ir a marca
△E mover texto a dcha.   ▼TAB poner tabs     △D pone margen dch.   △-   y  △=  pone marca
△J rejustif. párrafo     ▼△TAB borrar tab    ∃R poner regla        ▼△-  y  ▼△= siguinte marca
△H rejustif. pár. duro   △X   repon. tabs    ∃T salvar regla       ∃-   y  ∃=  marca anterior
△K rejustificar línea    △Z   borra tabs
△L nojustificar línea    ∃TAB tab. numér.    △ESPACIO caract.control imp. ∃ESPACIO car.extra

△STOP modo notas si/no        △B prin. bloq.   △Y toma ∃Y pone pie          ∃J justific. dcha.si/no
▼△BOR borrar nota             △U fin bloque    △U toma ∃U pone cabez.       ∃W solap. palab.si/no
▼STOP mostrar notas-todas     INS  mover       △C toma ∃C pone tec.uso      ∃I modo insertar si/no
▼COPIA texto a nota           COPIA copia      △G minúscul. a MAYUSCUL      ∃A auto insertar si/no
△COPIA texto de nota          CORT borrar      △F MAYUSCUL. a minúscul      ∃P núm de página si/no
                                               △T transpone caracteres      ∃N teclado numer. si/no
△R buscar y cambiar.   ▼△R busc sig.           SAL salvar,cargar,impr.      ∃H ayuda si/no  ∃L Lin.

enfatizada          superíndices           1/6 esp. interlín.    median      ranchero
ret. de carro       subíndices             1/8 esp. interlín.    lectura     breaker
condensada          cursiva                7/72 esp.interlín.    compacta    Tasprint no
doble pasada        subrayar               proporcional          data run    enfat.  doble
élite               conden.-doble anch.    alta calidad          palace      caja    inversa
avance página       doble anchura                                outline     subrayado
Impresora:  En línea  Princ. hoja  LF  FF  C normal  Ignorar FP: N  Hex: S  INIC.
```

TASWORD 8000 es la versión para PCW del famoso TASWORD 464, primero, y TASWORD 6128 después. La presentación prácticamente no ha variado desde que apareció la primera versión pero poco a poco, según salían los nuevos ordenadores Amstrad, iban apareciendo versiones adaptadas a los mismos que explotaban al máximo las cualidades de cada uno.

La ventaja de la que siempre han hecho gala los procesadores Tasword es la sencillez. Son programas fáciles de manejar y que por lo general no requieren un amplio estudio del manual. Podemos decir que visto por encima es posible empezar a trabajar sin demasiados quebraderos de cabeza. Esto lo hace posible también la página de ayuda que presenta el programa al pulsar la tecla STOP. A esta página podemos acceder en cualquier momento y en ella se encuentran la totalidad de los comandos que podemos emplear. Si no deseamos llamar a la página de ayuda nos es posible ir corriéndola por la ventana superior tanto hacia arriba como hacia abajo. De esta forma podemos buscar la información que nos interese sin quitar el texto de pantalla.




En cuanto a los comandos generalmente son llamados por una letra o tecla de función unida a ALT a MAYS o a EXTRA, e incluso por varias de estas últimas. Todo ello queda suficientemente claro en la ayuda a la que recurriremos cada vez que tengamos una duda. Los comandos, dependiendo de la función que realicen, están encuadrados en un grupo u otro. Así disponemos de grupos de comandos para INSERCION y BORRADO, MOVIMIENTO DEL CURSOR, FORMATEO, TABULA-

DORES, MARGENES, COMANDOS DE MARCAS, CARACTERES ESPECIALES, BLOCK DE NOTAS, BLOQUES, BUSQUEDA y CAMBIO, CONECTORES, CONTROLES DE IMPRESORA, OPCIONES TASPRINT y OTROS. Con la tecla SAL accedemos al menú principal del programa desde el cual realizaremos las funciones de impresión, grabar, cargar, mezclar texto, retorno al texto, directorio, renombrar, borrar, adaptar tasword, grabar tasword, activar diccionario, cambiar unidad de disco y cambiar de usuario. Para acabar diremos que pese a la relativa sencillez de este programa sus prestaciones son más que aceptables. Facilidad de manejo es la clave y la baza a jugar por TASWORD 8000.

**TASWORD 8000**
**Procesador de textos**
**(C) Tasman Software Ltd 1986**
menu principal

| | |
|---|---|
| Imprimir fichero de texto<br>imprimir con Data merge | I<br>D |
| Grabar fichero de texto<br>Cargar fichero de texto<br>Fusionar fichero de texto | G<br>C<br>F |
| Retornar al texto | R |
| Ver ficheros del disco<br>reNombrar ficheros<br>Borrar ficheros | V<br>N<br>Q |
| adaptar Programa<br>salvar Tasword | P<br>T |
| Activar comp. ortografico | K |
| Cambiar unidad de disco<br>cambiar num. usuario | A/B<br>0-8 |

0 palabras 1 lineas 0 caracteres 92K caracteres libres Unidad/Usuario: A/3
Impresora: En línea línea 28 LF FF C normal Ignorar FP: N Hex: S

---



# TROGLO
## ACE Software

Troglo es un arcade creado por ACE para los usuarios de PCW. El juego como tal no está nada mal aunque no deja de ser un programa sencillo. Respecto a ésto puntualizamos que nosotros no podríamos comparar, aunque sean prácticamente iguales, las versiones CPC y PCW. Personalmente, la versión CPC es muy floja, sin embargo, aún siendo como hemos dicho antes, las dos versiones parecidísimas, tiene mucho más valor la del PCW, ésto, como es lógico, es debido a que con el CPC se podría haber trabajado el programa muchísimo más, sacarle más partido a las posibilidades técnicas que este modeelo ofrece. Todos sabemos ya que el PCW no es el ordenador más indicado para la creacción de juegos, sin embargo, se han hecho para él adaptaciones muy precisas y logradas, Troglo es precisamente una de las que a nuestro juicio, ha superado al original si comparamos las posibilidades y prestaciones de ambos modelos de ordenador.

Nuestro personaje es un simpático troglodita que se verá acosado a lo largo de todo el juego por una especie de huevos saltarines y muy glotones. Nuestra misión será simple y llanamente acabar con ellos de una forma sistemática. Para ello contamos con la ayuda de todas las rocas que conforman el laberinto en el que nos encontramos atrapados, podremos usarlas para arrojárselas en el momento en que nos salgan al encuentro (con la sana intención de hacer una tortilla) o bien destruirlas si entorpecen nuestro camino. Ambas acciones se realizarán mediante la barra de espacio.

Respecto al movimiento, nuestro amigo Troglo se mueve muy bien, sin embargo, el tener que manejar 5 teclas puede ser mortal hasta que nos acostumbremos.

Las teclas para el movimiento del troglodita son: X, C, J y N. De todas formas si disponemos de un joystick tanto mejor (je, je,... nos habremos quedado calvos detrás de las orejas).

En fin, Troglo PCW es sencillo pero entretenido, lo demás cuestión de gustos.

# PCW

## BOB WINNER

Loriciels

Por lo que parece las casas de software están corriendo a una velocidad desmesurada, no han pasado aún cuatro meses desde que se presentó en Francia para el CPC este programa cuando ya está disponible para el PCW y lo que es más, para el PC.

No estamos hablando de un programa cualquiera, en estos momentos casi apostaríamos a que es el mejor juego que existe para los usuarios de PCW.

Bob Winner es un trotamundos en busca de una civilización perdida que tendrá que enfrentarse a numerosos peligros. Las potencias más poderosas del mundo quierren evitar a toda costa que logre su fin y para ello envían en su búsqueda a los mejores luchadores. Un boxeadror francés de Thai, fino y elegante, será el primero con el que tendrá que enfrentarse y después con un pistolero. Para luchar contra ellos necesitaremos antes buscar los objetos que se hallan repartidos por las diferentes pantallas. En nuestro camino encontraremos obstáculos muy peligrosos, tales como abejas gigantes, cráteres, barriles, cuchillos, arenas movedizas, etcétera.

Bob Winner es un programa difícil pero muy bueno.

Gráficamente es de una alta calidad, más aún si tenemos en cuenta que todos los paisajes que encontramos son imágenes digitalizadas. El movimiento de Bob es también un detalle a resaltar. Excelente.




Elite

## Frank Bruno's Boxing

Los poseedores de un PCW ya pueden liarse a tortazos en la pantalla de su ordenador. Frank Bruno's Boxing es otra conversión realizada de un antiguo juego del CPC.

Nuestra misión en este juego no es otra que la de boxear con nuestros rivales, enormes bestias que parecen arrear coces en vez de pegar puñetazos. Pero para ir viéndolos tendremos antes que ir derrotándolos uno a uno. Ya, para empezar, el primero con el que nos mediremos en el cuadrilátero, Canadian Crusher, es un matón de mucho cuidado. Si logramos sobrevivir a sus envites pasaremos a luchar con el siguiente y así sucesivamente hasta un total de ocho. Los boxeadores con los que tendremos que enfrentarnos son: Canadian Crusher, Fling Chop, Puncherov, Tribal Truoble, Franchie, Ravio Mafiosi, Antipodean y por fin el último y más sanguinario, Peter Perfect.

Al dejar K.O. a uno, el ordenador nos dará una clave que nos servirá para acceder al siguiente.

Durante el combate podremos usar diferentes golpes para sorprender a nuestro adversario así como varias fintas. Para ello disponemos de las teclas K, I, J, Q, L, O, A y SPACE, esta última para el K.O. y que usaremos solamente cuando nuestro contrincante esté a punto de caramelo, ésto es, cuando le hayamos puesto de tortas hasta la boina. Para usar este golpe tendremos que esperar al aviso del ordenador, el cual nos lo indica poniendo intermitente el rótulo de K.O. que se encuentra al lado de la barra indicadora de fuerza.

Respecto a la lucha que practican nuestros contrincantes sólo podemos decir que es muy dura y que aparte de derrotar al primero con relativa facilidad ¿!? nos las vemos muy mal con los siguientes. Ya Fling Long Chop, el representante japonés, es un hueso muy duro de roer. Ten por seguro que en el mismo momento en que estás a punto de dejarle K.O. te va a soltar un patadón de pánico. Cada patada del nipón es un K.O. fijo, por lo que para evitarlo no nos quedará más remedio que estar superatentos y en el mismo momento en que lo veamos agacharse (señal de que va a dar la patada) agacharnos rápidamente usando la tecla Q. En fin, muy difícil pero bastante adictivo. Es conveniente luchar serenos y con un vaso de leche al lado porque después de las guarradas que te hacen estos bestias te dan unos deseos irrepimibles de tirar el ordenador por la ventana. Tan cierto como que he estado jugando una hora...

FRANK BRUNO'S BOXING es un programa para los usuarios de PCW que está muy bien, es entretenido y adictivo. RECOMENDADO para todos los amantes de los juegos y en especial de los programas deportivos.

# ¡¡¡SUSCRIBETE A AMSTRAD ACCION!!! TE REGALAMOS UN JUEGO DE ULTIMA HORA



## ¡¡Ahorra 950 ptas. o gana un super-juego!!

Dos éxitos comentados en este número para que puedas elegir con conocimiento de causa. No te demores y envíanos el boletín de suscripción. Junto con el primer número recibirás, gratuitamente, el juego que hayas elegido, cuyo precio de venta al público es de 2.500 pesetas.

**DOS FORMAS DE SUSCRIBIRTE**

Te ofrecemos dos maneras diferentes de suscribirte a AMSTRAD ACCION.

- 1 año (11 números) 3.850 pesetas, con tu programa de regalo.
- 1 año (11 números) 2.900 pesetas, sin el programa de regalo.

No te lo pienses y mándanos el boletín de suscripción con tus datos lo antes posible.

---

Si no quieres recortar este boletín haz una copia a mano o a máquina y envíalo a:
AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO

NOMBRE: ..........

DOMICILIO: .......... CODIGO POSTAL ..........

LOCALIDAD .......... PROVINCIA: ..........

TELEFONO: .......... MODELO ORDENADOR: ..........

Deseo suscribirme a AMSTRAD ACCION en la modalidad que a continuación detallo:

☐ Por 1 año (11 números) al precio de 3.850 pesetas. RECIBIRE DE REGALO UN JUEGO.
☐ Por 1 año (11 números) al precio de 2.900 pesetas. SIN RECIBIR EL JUEGO DE REGALO.
Quiero recibir el programa: ☐ LIVINGSTONE SUPONGO ☐ COSA NOSTRA

Forma de pago: ☐ Mediante giro postal número: ..........
☐ Mediante talón bancario a nombre de AMSTRAD ACCION.
☐ Contra reembolso del primer número (70 pesetas por gastos de envío).

JUNTO CON EL PRIMER NUMERO RECIBIRAS TU CARNET DE SOCIO DE LA BOUTIQUE AMSTRAD ACCION

# CONTACTOS

Mandarlos a: **CONTACTOS**
AMSTRAD ACCION
Apartado de Correos 91
BILBAO

SI ESTAIS INTERESADOS EN QUE VUESTROS ANUNCIOS SEAN PUBLICADOS EN AMSTRAD ACCION ¡ENVIADNOSLOS! PERO ESO SI, POR FAVOR, SED CUIDADOSOS Y ELEGIR BIEN EL TEXTO.

¡¡PONTE EN **CONTACTO**!!

* Vendo el siguiente lote, todo en buen estado: ordenador AMSTRAD CPC 464 + monitor verde + modulador de TV b/n y color + joystick Quickshot II + pequeño curso de Básic con dos cintas + cinta de contabilidad + libro "Hacia la inteligencia artificial" + cincuenta cintas de todas las clases y juegos + manual de instrucciones y las de los programas, por 50.000 ptas. (negociables). Todo en su caja original. Interesados dirigirse a José Losada de la Rosa, C/ la Paz, 36-3.°, o llamar al teléfono (964) 471734 de Benicarló (Castellón).

* Deseo adquirir monitor color para CPC 464 a cambio de: monitor verde, 40 juegos (lo ultimo: Asterix, 1942, Jack the Nipper, Scooby Doo...) y además cargadores, revistas, pokes, utilidades y joystick. Todo menos de un año. Interesados escribir a Albert González, Avda. 11 de Septiembre, 86. 08208 Sabadell (Barcelona).

* Cambio Compacto Panasonic (plato, pletina y sintonizador) por ordenador AMSTRAD o Comodore. Luis Miguel Prego Otero. Rua do Muelle, 17. Cambados (Pontevedra), teléfono: (986) 54 20 14.

* Quisiera contactar con usuarios de AMSTRAD para intercambio de trucos, pokes, juegos, etc. Mi dirección es: Jesús Ruso Cambados, C/ San Ramen, Edif. Viviendas Playmon, primer bloque, 2.ª esc., bajo, puerta 1.ª, 03500 Benidorm (Alicante).

* Tengo un CPC 464 con unidad de disco y quisiera cambiar programas. Tengo más de 350 juegos que van aumentando, llamar al teléfono (976) 86 77 28 o escribir a Boja Sancho, Plaza San Francisco, n.° 7, 50540 Borja (Zaragoza).

* Desearía contactar con usuarios de AMSTRAD 464 para intercambio de programas, juegos, utilidades, etc. Interesados dirigirse a José Prado Somalo, C/ Marqués de la Ensenada, n.° 15-5.° F, 26003 Logroño (La Rioja). Prometo contestar.

* Cambio programas para AMSTRAD CPC 6128. Interesados escribir a Antonio Tenorio Gil, C/ Mármoles n.° 68-4.° izq. 29007 Málaga.

* Atención: si tienes y deseas tener buenos programas en disco: Escríbeme, intercambio toda clase de programas, Carlos López Rodas, Castillo de Benisano, n.° 9-1.°. 46018 Valenciia.

* Estaría interesado en intercambiar programas para CPC 6128. Más de 400, muchos extranjeros, interesados escribir a Emilio Gil Corellano, Gran Vía, 44-5.° D. 48011 Bilbao.

* Deseo contactar con profesores de EGB para intercambiar información y programas educativos y utilidades de colegios, escribir a Alvaro Indias Ortíz, Mariana Pineda, 3-1.° B. 41730 Las Cabezas de San Juan (Sevilla).

* Desearía contactar con usuarios del CPC 6128 para intercambio de juegos, desde cualquier sitio de España. Interesados llamar al teléfono (965) 85 94 99 o escribir a Iván Marín, Apdo. 128. 03500 Benidorm (Alicante).

* Cambiamos y vendemos todo tipo de programas para Amstrad 6128 y compatibles PC, lenguajes, trucos, pokes, mapas, aventuras, etc. Abstenerse principiantes, rapidez, mandar lista a: Grocio Software Projects, Apartado 25, 26580 Arnedo (La Rioja) o llamar a Nacho al (941) 38 07 23.

* Vendo ordenador CPC 6128 con monitor de fósforo verde, nuevo, 12 horas de uso, todo en embalaje de origen. Lo vendería por 8.000 ptas. (negociables). Interesados llamar al teléfono (941) 22 88 14 de Logroño.

* Solicito listado de programas para el PCW. Agradeceré y pagaré gastos de envío. También solicito relación con usuarios de este ordenador residentes en Zaragoza capital. José Antonio Arbizu, c/ Borja, 30-3.° izq. 50010 Zaragoza. Teléfono: 32 32 85.

* Compro, vendo, cambio programas (juegos) para AMSTRAD. Poseo las últimas novedades tengo más de 300 juegos. Interesados mandar lista de los que poseen, quieren o me ofrecen. Escribir a Gonzalo Cabezas Macias, c/ Mina, 32 ático 1.ª. Hospitalet de Llobregat (Barcelona) o llamar al teléfono: (93) 437 98 25.

* Cambio programas en disco, para ordenador de la serie CPC. Escribir a Alberto Rodrigo, c/ Sor Natividad, 12-4.° drch. 48980 Santurce (Vizcaya).

* Compro ampliación de memoria DK'TRONICS para AMSTRAD CPC. También compro impresora compatible CPC. Mandar listados de Impresora. Dirigirse a Alberto Rodrigo, c/ Sor Natividad, 12-4.° drch. 48980 Santurce (Vizcaya).

* Deseo intercambiar programas de todo tipo para AMSTRAD CPC 6128 en disco. Interesados escribir a Juan Manuel Angel Gálvez Gallardo, Avda. Barber, 81. 45005 Toledo o llamar al teléfono (925) 21 27 79. Mandar lista.

* Desearía contactar con usuarios de CPC 6128 que posean programas de matemáticas y utilidades. Interesados escribir a: César Fernández González, c/ La Vega, 42-3.° drch. 33600 Mieres (Asturias) o llamar al teléfono (985) 46 79 53.

* Compro, vendo y cambio programas para AMSTRAD en disco tanto juegos como utilidades para el CPC 6128 y PCW 8256. Ultimas novedades, más de 400. And to contact with foreign countries too, Mandar lista a : Santiago Bande, c/ Dulcinea, 31. 28020 Madrid o telefonear al (91) 234 89 65.

* Estoy interesado en contactar con usuarios del AMSTRAD PCW 8256, para intercambiar programas e ideas, juegos. Escribir a Paco Faus Henáiz, Calle País Valenciano, 8. 46725 Rotova (Valencia).

* Deseo contactar con usuarios de CPC 6128 para intercambio de programas e información. Escribir a Oscar Jurado Santiago, c/ Académico Meléndez, 9-3.° D. 14014 Córdoba.

* Vendo ordenador AMSTRAD CPC 464 monitor color por pasar a sistema profesional, con los siguientes programas: procesador de textos, procesador de gráficos, ensamblador-desensamblador DEV-PAC de Hisoft, Harrier Strike Force, Tornado Low Level, Simulador B-737, ajedrez tridimensional con voz y muchos juegos más. Todo por sólo 65.000 ptas. en perfecto estado. Llamar al 412 70 92 de Bilbao (de 7 a 10). Martín Mendo Antúnez, c/ Bilintx, 5-1.° A. 48006 Bilbao.

* Busco usuarios CPC 6128 para intercambio de programas desinteresadamente para toda España. Mandar lista a Oscar Carrera Martínez, c/ Cristóbal de Boleda, 4-7.°, 4.ª. 25006 Lérida.

* Club AMSTRAD Manresa desearía contactar con usuarios del CPC 6128-664. Tenemos más de 250 programas a tu disposición. Infórmate a: Jordi Momino I de la Iglesia, c/ Santpedor, 80-4.°, 2.ª. Manresa (Barcelona). Tenemos últimas novedades en juegos.

* Desearía cambiar o comprar a cualquier precio (razonable, claro está) el copiador —Discology— de la firma Meridien Informatique francesa. Pagaré muy bien. Mi dirección es: Francisco Javier Prados Salazar, Avda. de Cádiz, edificio Orense B, 2.° A. 18007 Granada.

* Cambio programas en cinta y en disco, poseo unos 480 programas que aumentan más y más, enviad lista y contestaré a todos. Escribir a Carlos González Aparicio, c/ Rosales, 14-2.° drch. Miranda de Ebro (Burgos) o llamar al teléfono: (947) 32 49 81. Horas de comida y cena. También compro y vendo (precios muy baratos).

* Por cambio de ordenador me urge vender a precio de rastro alrededor de 120 discos completamente llenos de programas tanto de juegos como de utilidades, los vendería a un precio en relación a la cantidad pedida. Interesados ponerse en contacto con Vicente llamando en horas de comida al (96) 175 05 53.

* Vendo toda clase de programas por cambio de equipo interesados ponerse en contacto con Vicente llamando a partir de las 20 h. al (96) 175 05 53. Poseo muchos discos que los vendería a un precio razonable.

* Intercambio y vendo programas para AMSTRAD CPC 464 y 6128 en cinta. Poseo cerca de 400 programas, la mayoría juegos. También cambiaría monitor verde y modulador de TV DMP-1 por monitor color, pagando diferencia justa. Interesados escribir a: Pedro Vergara, c/ Trille, 6. 11009 Cádiz, o llamar al teléfono: (956) 25 13 96.

* Me agradaría intercambiar programas con usuarios del CPC 6128 ó 664. Interesados escribid a: Ramón Almagro Hernández, c/ Príncipe de Asturias, 9. Molina de Segura (Murcia), o bien llamad al teléfono (968) 61 33 46.

* Vendo todo tipo de programas para el AMSTRAD 464, 664, 6128 y PCW 8256 en disco o cinta. Poseo muy buenas utilidades, compiladores y las últimas novedades en lo referente a juegos nacionales y de importación. Más de 600 programas todos ellos comerciales y de calidad. Interesados en la compra de alguno de ellos llamar al (967) 21 51 42, sólo mañanas, abstenerse cualquier otro horario. Intercambiaría también programas profesionales y de gestión. María Domenech Molla, Paseo de la Cuba, 30-3.° drch. 02005 Albacete.

* Estoy interesado en intercambiar programas para AMSTRAD 464 en cinta. Escribir a Miquel Simó Artola, Avda. Balmes, 60-3.°, 2.ª 08700 Igualada (Barcelona).

* Club B. C. S. especialistas en AMSTRAD, para mayor información escribir al apartado de correos n.° 2309 de Barcelona (08080) o llamar al teléfono 309 56 52 y preguntar por Angel.

* Deseo cambiar, comprar, vender programas en disco para el 6128. Preferiblemente intercambios. Mandar lista. Escribir a José Gálvez Javierre, c/ Martín Blasi, 56-1.°, 2.ª 08905 Hospitalet de Llobregat. Barcelona.

* Cambio, vendo o compro programas en cinta. Grandes novedades. Interesados escribir a Alberto Alvarez, c/ José Antonio, 2 bajo. 27400 Monforte de Lemos (Lugo) o llamar al teléfono: (982) 40 18 26.

* Vendo AMSTRAD 6128 con monitor verde. Regalo DBASE II, compilador de Cobol, más de 35 juegos, más de 100 revistas de AMSTRAD y un joystick Amstick. Interesados llamar al teléfono (91) 773 35 01 y preguntar por Jesús.

* Intercambio juegos para AMSTRAD CPC 6128 O 664. Poseo también muchas utilidades (1X2 profesional, Master Renta, Music System, etc.). Podéis escribirme o llamarme desde cualquier sitio de España a César Fernández, c/ La Vega, 42-3.° drch. Mieres (Asturias) o llamar al teléfono (985) 46 79 53.

* Compro, cambio programas de todo tipo para AMSTRAD CPC (comerciales) poseo alrededor de 300 programas, si estás interesado no lo dudes, mi dirección es: Alberto Lima Alvarez, Avda. Alcalde Portanet, 11-7.° B. 36210 Vigo (Pontevedra) o llamar al teléfono: (986) 29 85 38.

* Vendo AMSTRAD CPC 464 con monitor a color, libros (manuales en castellano e inglés), cinta limpiadora, 92 juegos (todos en bloques) de la calidad: Green Beret, Jack the Nipper, International Karate, V, Olé Toro, Movie, Gladiator, Cauldron 1 y 2, Eden Blues, Comando, Batman, Kung Fu Master, Swevos Word, Dambusters, etc. (78 son de esta calidad) y 3 copiones (Blokes, Turbo y Blokes sin cabecera) por sólo 60.000 ptas., este ordenador fue comprado en junio del 85. Interesados llamar al (93) 359 10 78 de Barcelona y preguntar por Carlos.

* Compraría unidad de disco para AMSTRAD a buen precio. Interesados llamar al teléfono (941) 22 88 14 Logroño.

* Me llamo Carlos y estoy interesado en contactar con usuarios de AMSTRAD. Recibo juegos constantemente y no poseo gestión por poseer un 464 (voy a cambiarme al 6128). Entre las últimas novedades poseo (tener en cuenta que cuando salga este anuncio habrá pasado un mes o más): Yie Ar Kung Fu II, Billy Labanlieu, Tarzán, Cosa Nostra, The Great Escape, Bactron Hardball, 180, Silent Service, Daandy, Back to the Future, TT Racer, Rogue Tropper, Aliens el regreso, Thai Boxing, Sapiens, Handball Maradona, etc., (abstenerse gente con programas que no estén en bloques), Interesados llamar al (93) 359 10 78 de Barcelona o escribir a: Carlos Jiménez, c/ Batllori, 3-1.° 2.ª. 08031 Barcelona.

* Compraría impresora para CPC 6128 de segunda mano. Llamar en horas de trabajo al (968) 29 76 90 y preguntar por Pedro Manuel, por la noche al (968) 84 68 33.

* Intercambio juegos y utilidades para el AMSTRAD CPC. Tengo más de 150 programas comerciales, por ejemplo: Game Over, Avenger, Glaurung, Infiltrator, Knight Games, Dragon's Lair..., y utilidades como: OODJOB, COBOL, TRANSMAT, DBASE II, etc., sólo en disco. Interesados llamar al teléfono (972) 23 42 06 o escribir a: Xabier Parramon, c/ Angel Guimera, 95-4.° 1.ª. 17190 Salt (Girona).

* Urge vender ordenador AMSTRAD PCW 8256, más 6 discos, más un Multiplan, tiene sólo tres meses, por 100.000 ptas., porque necesito uno de mayor capacidad. Llamar a Xabier al teléfono 751 23 49, Premia de Mar (Barcelona).

* Vendo, cambio todas las últimas novedades en juegos para Amstrad en cinta o disco (más de 300 juegos), también copiones de todo tipo. Llamar a los teléfonos 427 70 02 (preguntar por Jorge) o 427 14 08 (preguntar por Felipe) de Barcelona, o enviar una carta a: Paseo Valldura, 166 B, 6-4. 08031 Barcelona.

* Estoy interesado en intercambiar programas en disco, juegos y utilidades, preferentemente utilidades, sólo Madrid. Telefonear a Luis: 252 22 03 o escribir a Luis Muiño Conesa. Fernández Shaw, 2. 28007 Madrid.

## CONTACTOS INTERNACIONAL

En el número pasado anunciábamos el inminente estreno de CONTACTOS INTERNACIONAL. Como veis no lo hemos olvidado. Publicamos los primeros anuncios de algunos componentes del AMSTRAD INTERNACIONAL CLUB. Rogamos a todos los interesados en contactar con estos usuarios extranjeros que a ser posible escriban sus cartas en inglés; por deferencia hacia ellos y porque si lo hacéis en castellano posiblemente no las entiendan. ¡Animo!

* Usuario de CPC 464. Escribir a: Matthew Wallentein - 17 Ridgemount - Guildford - Surrey - GU2 5TH - Inglaterra.
* Michael Matthew - Ballybay Rd. - Carrickmacross - CO. Monaghan - Irlanda.
* Interesado en todo tipo de pokes y juegos. Escribir a: Gerard Runham - Drake House, R.H.S. - Holbrook - Ipswich IP9 2RX - Inglaterra.
* Usuario de CPC 464 interesado en contactar con otros usuarios. Escribir a: Adisan Sill - 19 Sherwood Drive - Five Lane Ends - Skellow. Doncaster - South Yorksire DN6 8NY - Inglaterrra.
* Interesados en el intercambio de programas escribir a: Ramnik Ahuja - 24 Walsall Street - Wednesbury - Birmingham - West Midlands WS10 9EL - Inglaterra.
* Steven Martin - 75 Herlington - Orton Malborne - Peterborough PE2 0PR - Inglaterra.
* Usuario de CPC 464 interesado en cambiar programas e ideas. Escribir a: Robert Grech - 80 St. Lawrence - Str. Vittoriosa - Malta.
* F. Forst - Postpack 1463 - 7630 Lahr - Alemania.
* Sean Hand - Smithstown - Juhanstown - Co. Meath - Irlanda.
* Tengo muchos juegos y me gustaría cambiarlos con gente de todo el mundo. Escribir a: John G. Colbron - 7 Arthur View Crescent - Danderhall - Midlothian EM22 1NG - Escocia.
* Usuario de CPC 464 interesado en contactar con usuarios de todas partes. Escribir a: Aaron Brock - 9 Ratcliffs Garden - St. James - Shaftesbury - Dorset SP7 8HJ - Inglaterra.
* Glynn Hicks - 191 Old Road Neath - Westglam - Southwales SA11 2ER - Inglaterra.